Evrenin en iyi dergisi bu ay iki kapaklı

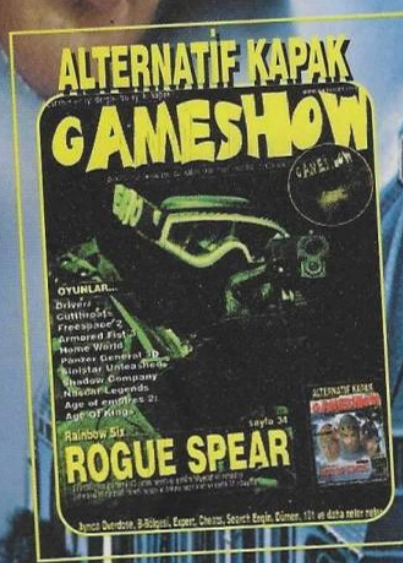
www.kamernet.com

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 44 KASIM 1999 Fiyat: 1.600.000 TL (KDV dahil)

OYUNLAR...

Driver
Cutthroats
Freespace 2
Armored Fist 3
Home World
Panzer General 3D
Sinistar Unleashed
Shadow Company
Nascar Legends
Rainbow Six: Rogue Spear



sayfa 18

Age Of Empires 2

AGE OF KINGS

Yeni Millenium'a girmeden yeni bir efsanenin doğuşuna tanık olduk. Age of Kings bizce binyılın oyunu olmayı hakediyor. Oyunla ilgili herşey sayfa 20'de

Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101 ve daha neler neler...

Evrenin en iyi dergisi bu ay iki kapaklı

GAMESHOW

www.kamernet.com

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 44 KASIM 1999 Fiyat: 1.600.000 TL (KDV dahil)

OYUNLAR...

Driver
Cutthroats
Freespace 2
Armored Fist 3
Home World
Panzer General 3D
Sinistar Unleashed
Shadow Company
Nascar Legends
Age of empires 2:
Age Of Kings

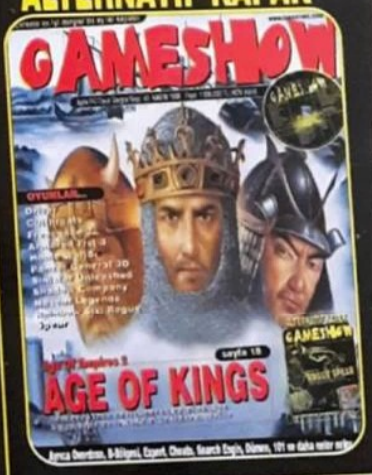
Rainbow Six

sayfa 34

ROGUE SPEAR

Birincisi çıkar çıkmaz ünlü olmuş, yarattığı gerilim heyecan ve atmosfer ileherkesi esir etmişti. Şimdi bunun iki katına hazır olun ve sayfa 34'e buyrun

ALTERNATİF KAPAK



Ayrıca Overdose, B-Bölgesi, Expert, Cheats, Search Engin, Dümen, 101 ve daha neler neler...

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791

gerçeğe çağrı

BIRAKALIM ESKİ YÜZYILIN
AYIBI ESKİDE KALSIN.
GAMESHOW OLARAK HEPİNİZİ
TELİF HAKLARINA SAYGILI OLMAYA VE
ORİJİNAL OYUN KULLANMAYA ÇAĞIRIYORUZ.
UNUTMAYIN Kİ KOPYA CDLERİN
BİR ÇOĞU TAM SÜRÜM OLMAMALARI
NEDENİ İLE TADINI DAMAĞINIZDA
BIRAKARAK SİNİRLERİNİZİ,
BARINDIRACAĞI VİRÜSLER YÜZÜNDEN DE
BİLGİSAYARINIZI YIPRATABİLİR.

kulağınız çekilmeden bu çağrıya kulak verin.

GAMESHOW

Meg: "Lan Polat! Abidik gubidik sayfalar yapma lan!"

Zebani: Sende aptal aptal yarışmalar yapma!

KRGTM

bir editör

Gameshow hakkında söyleyeceklerim var. Yayın hayatımıza yeniden başladığımız şu iki ayda daha da açık gördüm ki, önümüzde daha çok yolumuz var. İlk sayımızdan itibaren, okuyucularımızın desteği ve sevgisiyle, başka bir dergiye kısmet olmayacak bir gelişme ile bu günlere geldik. Bulunduğumuz son durum gayet tatmin edici olmakla beraber, yeni ideallerimize çok yakın değil. Sanırım 42. sayı ile, 43. sayı arasındaki farkı hepimiz gördük. Bizim amacımız hep daha da iyiyi hedefleyip sürekli gelişerek, kendimizi yenileyerek ve en önemlisi sizin desteğinizi hep arkamızda hissederek daha iyi yerlere gelmek. Bu yeni gelişme sürecinin ilk basamaklarına hepimiz şahit oluyoruz. Hedefimiz, bir kaç Türk gencinin, kendi zekasıyla, kendi imkanlarıyla, kendi sermayesiyle, kendi okuyucusuyla çıkardığı GameShow'u kendi ülkesinin en kaliteli dergisi yapmak.

Bu yolda ilerlerken elbetteki kusurlarımız olacaktır, hatta belki, şu anda hatalarımız vardır. Sizden tek istediğimiz yapıcı eleştrilerle, mantıklı fikirlerle, bize destek olmanız. Biz sizin sesinize hep kulak verdik. Bunun için fırsatlar doğurduk. Internet sitemizdeki (http://www.kamernet.com) tartışma alanlarına yazdığınız mesajlar, gönderdiğiniz e-mail'ler, mektuplar ve telefonlarda söylediklerinizin hepsinin değerlendirildiğinden emin olabilirsiniz.

Biz beş yıl önceki ilk sayımızdan bu yana sizi hep yanımızda gördük. Ve yeniden başladığımız, iki ay önceki ilk sayımızda da gördük ki, herşey bıraktığımız gibi. Ama dergisini bıraktığı gibi bulamayanlardan biraz daha sabır ve bize güvendiklerini hissettirmelerini istiyoruz. Bu güveni hakkettiğimizi size göstereceğiz.

.Emin Gür

ve unutmadan, Allah sonumuzu hayır etsin!

18 Age of Kings

Ayın, yılın yüzyılın değil, milenyum'un oyunu. Eğer dergi geciktiyse bu oyun yüzündendir. Hatta itiraf ediyorum, evet bu oyun yüzünden dergi geç çıktı!

24 Driver

Araba çarpıştırmaca oyunu dersem Can çok üzülür ve darılır. Onun yerine orijinal senaryolu action racing ve ayrıca güzel grafik diyimde alınmasın

28 Sinistar Unleashed

Karışık ve devasa bir uzay yolu macerası değil tabii ki! Fakat nedeni anlaşılmayan uzay oyunları istilası'nın bol grafik ve sesli örneği. Dup dup yani!

30 Panzer General 3D

Kendisi hangi panzerde generallik yapmış bilmiyoruz ama Panzer General deyince akla hemen Burçak geliyor, sonra da ukalalık, gevezelik geliyor...

34 Rainbow six: Rogue spe

Harika, mükemmel, inanılmaz. Eğer derginin geç çıkmasında 2. neden ne? diye soracak olursanız Rogue Spear deriz hemen utanmaz utanmaz!

ayrıca---> Nascar Legends

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

18 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

Dünya Liderlerinden GAMESHOW'a tepkiler

Bi de bizim hakkımızda süper güç derler daha Gameshow'umuz bile yok! - **Bill Clinton**

Zamanında o kadar söyledim Gameshow'u bizde de çıkartalım diye. Ertunç'a selam! - **Helmut Kohl**

Mert: bazı insanlar değişiklikleri sevmezler. Bunu kaç kere dedim size (geçen ay da demiştim!)
Burçak: Bu ay süper yazmışım yine, di mi Polat?
Timur: ya beyler! kıçımı yırtıyorum burda hala göndermediniz dergi. Körolasıcalar!
Engin: Orijinal oyun alın diyorum ben konuyla alakasız olarak!

ayın oyunu
AGE OF KINGS

Cutthroats 40
denizlerin korsanı olup albızların canını ... istediniz mi? Ne istediniz mi? o zaman bizden günah gitti. Cutthroats'la sizi başbaşa bırakıyoruz

Freespace 2 42
Uzay oyunları istilasının en önemli örneklerinden olan Freespace 2'yi görünce "hay 1000 astroid" diyecek ve oynamaktan gebereceksiniz!

Armored Fist 3 46
70 tonluk bir kütleyi hareket ettiren motorun gücünü hayal bile edemiyorken oyunun motorunu siz düşünün (ay olmadı!)

Homeworld 52
Uzay oyunları istilasının sebebini sonunda bulduk! Meğerse dünyada yuvalanan uzaylılar yapıyormuş bu oyunları da haberimiz yokmuş!.

Shadow Company 58
Bakın şimdi bu oyunun türünü söylüyorum sizlere: 3D real time tactical combat strateji. Bi de yapay zeka konusu var ki ona sonra değineceğim sanırım (iyi de ne alaka?)

Tiberian Sun GDI tam çözüm

62 B-bölgesi
66 the expert
70 simulasyon
72 Cheats
76 search engin
78 internet
80 ve sonrası overdose

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI

Düzeltiler
Çilem
"Türkolog"
TERCÜMAN

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Özgür Gültekin, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Burak Hun, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Tuğhan Arslan ve daha nicesi...

Renk Ayrımı
Bu ay biz ayırdık!

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

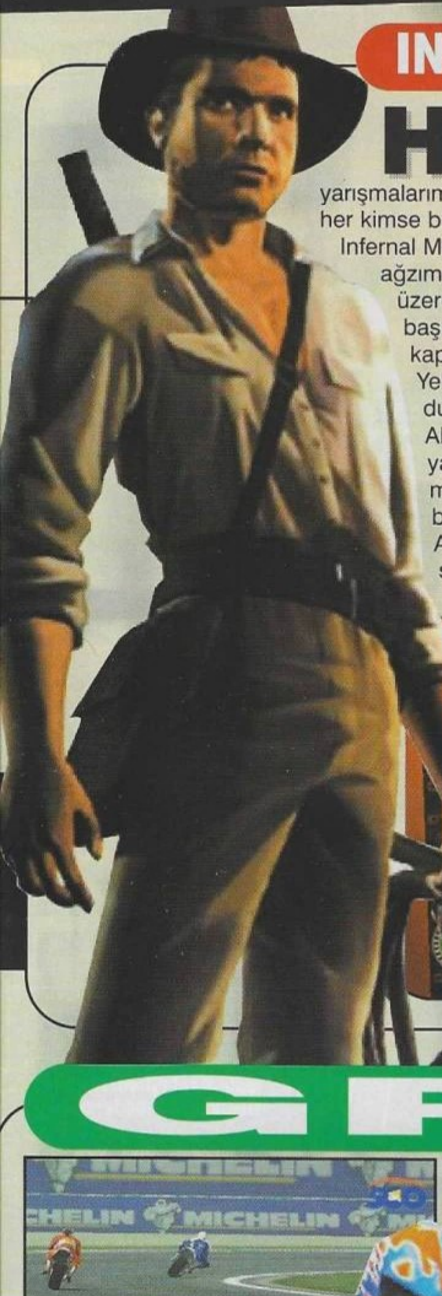
Votka içmediğim zamanlar Gameshow okuyorum sonrada kalp krizi geçiriyorum - **Boris Yeltsin**

Büyük emek harcanarak yapılmış, işçilik bir numara ve yeni bir dünya düzenine doğru (ne bu yav!) - **Tony Blair**

Binaenaleyh Gameshow okuyorum. Bizzat kanun haline getireceğim! herkes okumalı! - **Süleyman Demirel**

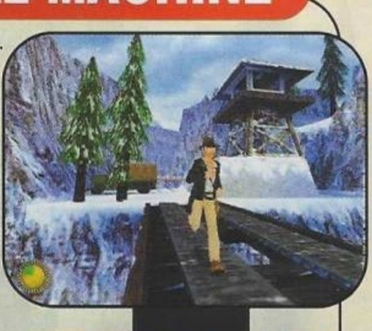
MEGaton

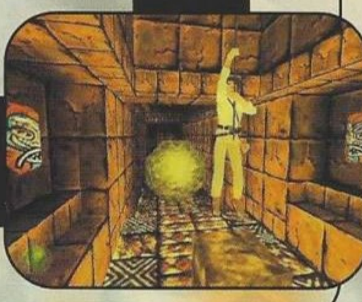
BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)



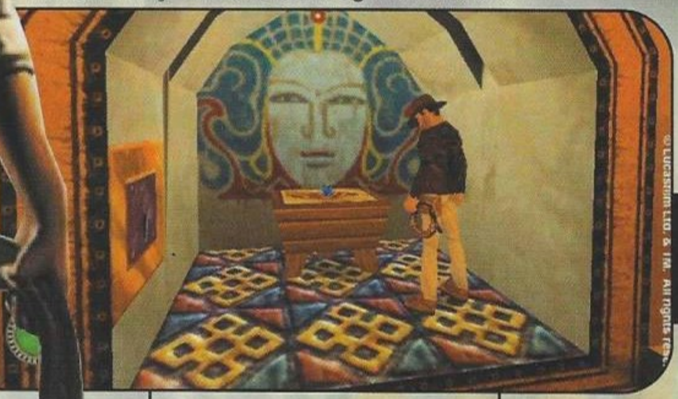
INDIANA JONES: THE INFERNAL MACHINE

Hemen geçen ayki yarışma hakkında bir şeyler söylemek istiyorum. Yarışmaya olan ilgisizliğiniz beni düşüncelere sevk etti. Binde beşlik bir katılım oranı hiç hoş değil. Lütfen bundan sonraki yarışmalarımı ciddiye alın, cevap gönderin (bu arada kazanan açıklandı, ama her kimse bütün haberleri okumak zorunda :)). Üzmeyin beni. Gelelim The Infernal Machine'e. Mayıs 1999'da çıkacağı hakkında birşeyler söyleyip, ağzımıza bir parmak bal çalan Lucas Arts oyunun yapımını tamamlamak üzere. 1947 yılında, savaşın adı artık "soğuk savaş" diye anılmaya başladığında, Rus ajanları Babil Kulesi kalıntıları arasında bir boyut kapısının olduğunu, bunu keşfedip dünyaya ele geçirebileceklerini Yeltsin'in büyük babasına bir rapor halinde sunarlar. Tabi CIA de boş durmuyordur. Raporu ele geçirirler ve dünyayı kurtarma işi için Indy Abimizi bir kere daha rahatsız ederler. Kankası Sophia'yı da hemen yanına alan Indiana Jones, hemen dünyanın dört bir yanında geçen maceralarına başlar. Macera deyince "adventure" oyunu bekleyenler, hemen hayal kırıklığına uğratıp oyunun 3D Action Adventure olduğunu söyleyeyim. Ama Indiana Jones'a yakışır bir senaryo ile birbirinden ilginç bilmeceleri, birbirinden ilginç mekanlarda çözmek herhalde eğlenceli olacaktır.





© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

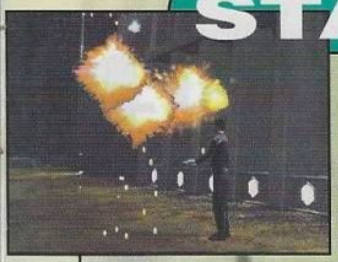


GP 500

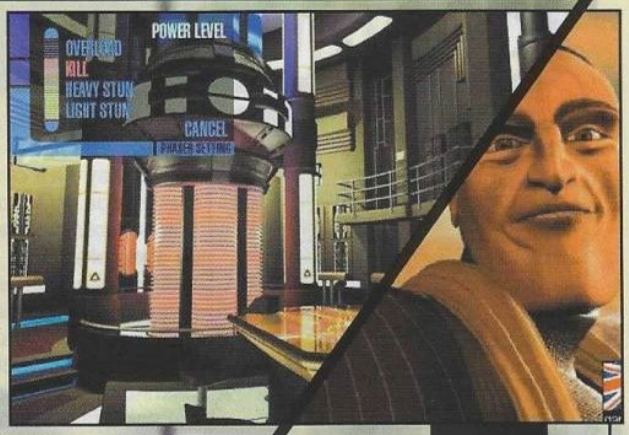
Hasbronun ne kadar büyük bir şirket olduğunu Star Wars'un oyuncak haklarını milyonlarca dolar verip aldıklarında, yeni anlamıştım. Ve şimdi bu büyük şirketin Türkiye'deki şubesi PC oyunlarıyla da ilgilenmeye başladı. Aynı zamanda Micro Prose'u da bünyesinde bulunduran Hasbro Intertoy'un yeni oyunu GP 500 çok yakında geliyor. F1 Grand Prix 2 gibi efsane oyunun "iki tekerlekli" versiyonu olarak tanımlan GP500, süper gerçekçiliği ile karşımıza çıkacak. Suzuki takımının pilotu Kenny Roverts Jr, en "sağlıklı" antreman şekli olarak tanımladığı GP500 kusursuz grafik tasarımları, etkileyici ses efektleri ve kullanılan farklı kamera açıları ile bu tür oyunları sevmeyenlerin bile dikkatini çekeceğine eminim.

geliyoor!

STAR TREK: HIDDEN EVIL



Her ne kadar bir Star Wars sempatizanı olup, Star Trek ve başında onun adını taşıyan her türlü ürüne kıl olsam da, Hidden Evil'i görünce bir an duraksadım. En azından bana öyle geldi. Etrafa serpiştirilmiş screenshot'lara baktığınızda da anlayacağınız gibi oyunun türü Arcade/Adventure. Kaptan Picard'dan, topaç android Data'ya kadar başlıca Star Trek karakterlerinin de bir şekilde yer aldığı oyun, serinin son filmi olan Insurrection'daki olaylardan hemen sonrayı konu alıyor. Senaryoyu bir kenara bırakırsak, ilginizi çekecek nokta şu olabilir: 3D kart şartı aranmamakta. Tabii ki 3D kartın getirdiği avanjlar var ama, yine de bu yönüyle düşük konfigürasyonlu kullanıcılardan bayağı artı puan alacak gibi. Bütün bu sözlerden sonra bize (en azından size) kalan şey bu son Star Trek klonunu beklemek.



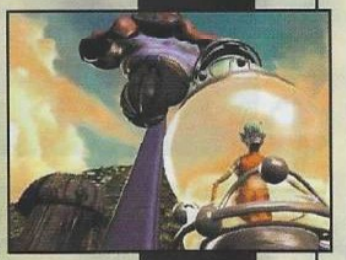
BOARDER ZONE

Bu ay news koşemizde anlaşılmaz bir sebeple iki tane "snowboarding" (hani bildiğimiz kar kaykayı) oyunu var. Bunlardan ilki Infogrames'den Boarder Zone. Gerçek "snowboard"culardan (kaykaycı yani) alınmış hareketler eşliğinde, agresif yapay zekaya sahip düşmanlarla beraber, 3D ortamda kaymak eğlenceli gözüküyor. 6 değişik karakter dizaynı, Alplerde, ormanda, dağda, geceleyin ve yağmurda kayma opsiyonları ile Boarder Zone (şşşşşhhhttt! uyumayın bakayım, yağmurda kayılmaz) yeni bir grafik motoruna sahip. Surrender 3D denilen bu motor sayesinde, her snowboarder (kaykaycı?) için 2300'e kadar poligon kullanılarak yapılan grafiklerin yanda da açıkça görebileceğiniz gibi gayet etkileyici olduğu söyleniyor. Ama söylentilere inanmak yerine, dünya gözüyle görmekte fakyda var derim ben.

HYPE: THE TIME QUEST

Orta çağda geçen klasik şövalye tarzı oyunlara başka bir eklenti gibi H:TTQ. Türü de bu ayki çoğu oyunun olduğu gibi Arcade/Adventure/RPG. Bu sefer de Hype adında (abartısız şimdiye kadar duyduğum en iğrenç isim) bir şövalye bozuntusunu yönetmekteyiz. Grafikler ne kadar salakça gözükse de son versiyon gelene kadar beklemek iyidir.

FAUST



Riven'deki bilmecelerin zorluk seviyesi sizi tatmin etmediyse yine "kazık" bir adventure daha geliyor. Goethe'nin epik şiirindeki gibi Faust, ruhunu şeytana satarak karşılığında para, şan, şöhret alır. Daha doğrusu alacağını sanır. Ama işler hiç umduğu gibi gitmez. Şeytan yine şeytanlığını yaparak Faust'a "kazık" atar. Gerisi ve detaylar oyunumuz Faust'da. 3D rendered adventure olarak notlarımıza yazılmış olan Faust'da yedi bölümden oluşan uzun bir macera bizi bekliyor (aslında sizi bekliyor ben oynayacağımı pek sanmıyorum). Bölüm aralarına serpiştirilen, toplam 40 dakikalık 3D animasyonun (bu arada aralarında 3D bir sevişme sahnesi de varmış) kalitesini görenler öve öve bitiremiyor. Ne zaman mı gelecek? (sevişme sahnesi var dedik ya, hemen "ne zaman gelcek"). Yapımcı firma Cryo, oyunun yılbaşı dönemine yetiştirileceğini söylüyorlar. Meraklısına duyurulur.

TRICK STYLE

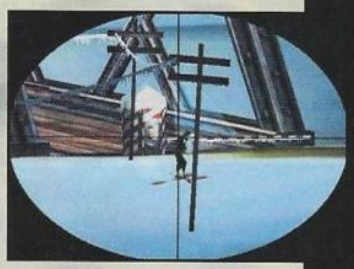
Bir ara fena halde moda olan ekstrem (çok salak bir çeviri biliyorum) spor oyunlarının bir başka varyasyonuyla karşı karşıyayız. Gerçi Trick Style biraz da Bilim Kurgu'msu bir oyun. Oyunun olayını genel olarak özetlersek: Geleceğe Dönüş II'den hatırlayacağımız şu havada asılı kalan kay kayları (bu ay da bir kay kay tutturduk gidiyoruz) hatırlarsınız. İşte o zamanlar inanılmaz derecede ilgimizi çeken bu küçük zımbırtıları kullandığımız bir yarış oyunu Trick Style (bu ayki news oyunlarının genel olarak bir salak isim sorunu var sanırım). Eskilerden bu tarz bir oyun olan WipeOut hayranlarının bayağı bir ilgisini çekeceğini düşünüyorum. Zaten oyunun yapımcıları da ondan esinlendiklerini belirtmişler. Aynı zamanda dünya üzerinde bir sürü değişik pist (sözde gerçeğe yakınmış, olmayan şeyin gerçeği nasıl oluyorsa) vaadetmekte bu uzay kay kayı. Ortalamanın üzerinde bir PC isteyeceğe benzer olan Tricky Style en azından denemeye değer.

S.SNOWBOARDING

Bir kaç sayfa önce bahsettiğim diğer Kar Kay Kayı oyunumuz da bu. Aslında bu tür oyunlar daha çok konsollarda mevcut. Zaten şu anda okumakta bulunduğunuz örnek de bir konsol convert. Yine bilimum 3D efekti ile bezenmiş olan Supreme Snowboarding (her seferinde KKK yazmaktan bıktım da) her türlü hava özelliklerini de (sis, kar, sulusepken, vesaire) sağlamakta. Grafik olarak iyi ötesi olan oyun haliyle iyi ötesi bir makine istemekte. Kişisel ilgi alanım olmasa da artistik hareketleri yüzünden içimde heyecan uyandırmadı desem yalan olur. Yalnız genel kanım şu ki, bu tarzda yapılan bütün oyunları hakkını vererek oynamak için şu bizim ülkemizde yeni yeni yaygınlaşmaya başlayan, gavurda ise yıllardan beri yaygın olan konsol aletlerinin controller'larından edinmek gerek. Bu işler klavyeyle falan olmaz. Sözü fazla uzatmadan bağlamak gerekirse, Supreme Snowboard güzel bir oyun olacağa benzer.

CODENAME EAGLE

Allah'ım nedir bu ayki oyun isimlerinden çektiğimiz ya? Codename: Eagle ne demektir? Bu kadar klişe bir isim olabilir mi? Oluyormuş demek ki. Bu sefer de elimizde yine son dönemlerde pek bir moda olan Delta Force/Rainbow Six türü bir oyun var. Zaman ise 20. Yüzyıl'ın ilk dönemleri. Strateji geliştir, taktik yap, takım olarak saldırı yap ve kazan mantığının hakim olduğu Codename: Eagle'da grafikler iyi bir 3D kartınız var ise olağanüstü. Gerçekten bazı screenshot'ları gördüğümde inanamadım, öyle düşünün. Yakında bilgisayarcı raflarında görebileceğimiz bu Tactical FPS'de adından da kapacağınız gibi taktik yönünün ağır basması. Yani bir Delta Force değil. Bir Rainbow Six de değil aslında. Ben adı "Kodad: Kartal" olan bir oyundan fazla bir şey beklemek isteyen bir insan değilim ama piyasa bu. Ne olacağı belli olmaz. Büyük konuşmamak gerekir.



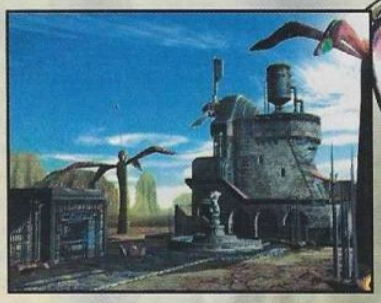
THE CREED

Creed kelimesini duyunca aklıma gelen bütün Rocky esprilerini es geçersek eğer, elimde kalan fazla bir şey olduğunu sanmıyorum. Yine bir (kusura bakmayın İngilizcesini yazağım) "third-person mission-based action"la ringdeyiz (bir kaç tane varmış demek es geçilmedik). Her ne kadar yukarıdaki tür tanımını görünce sizin aklınıza yine Rainbow Six veya Spec Ops gibi bir oyun gelse de, benim The Creed'den ilk izlenimim Syndicate Wars yüzdesinin daha ağır bastığı bir üçüncü şahıs action oyunu olduğu. Oyunun yapımcıları Adventure öğelerinin de fazlaca olduğunu iddia etseler de ben Action kısmının ona göre çok daha ön planda olduğunu düşünüyorum. The Creed'in geçtiği atmosfer Mad Max filmini izleyenlere hiç de yabancı gelmeyecektir. Tam tersine ben acayip bir benzerlik olduğunu düşünüyorum. İki ana karakteri yönettiğimiz bu yeni Action/Adventure ses getirecek gibi.

coming soon

F.A.K.K.

Yok yok bir şey demiyorum artık ben. Süper isim zaten canım. Ben de var bir manyaklık kesin. Federation Assigned Ketogenic Killzone açılımına gelmekte. Bu ne derseniz hayatta açıklamam. Bu kadar da olmaz ki. İlginç olacağım diye böyle de kasılmaz ki. Ha, ilginç olmadıkları bir yer var. O da oyunun ana kahramanı: Bir kadın. F.A.K.K'ın yapımcısı bir de utanmadan demiş ki, "Hep bir oyunumda başrolde bir bayan oynatmak istemiştim."! Hiç değişik fikir değilmiş zaten. Bu gavurların hepsi yaratıcı insanlar zaten. Bayan (kadın!) kahramanımız acımasız Lord Tyler'dan kızkardeşini kurtarmaya çalışıyor. Biz de haliyle onu yönetiyoruz. Çok güzel grafikler, güzel sesler, yarı klişe, yarı farklı senaryo ve karşınızda F.A.K.K. Tövbe.



EON

Polat'a sen "Fallout oynadın mı" esprisi yapmayı çok severim. Niye bu oyunu anlatmak için böyle salak bir giriş kullandım sorusunun cevabı ise, bu oyunun Fallout'a çok benzemesi. Yeni bir C-RPG ile karşı karşıyayız. Bu da AD&D kurallarıyle yapılmamış. İsveçte çok popüler bir sistemi kullanarak yaratılmış kural sistemi ile orta çağdan esinlenerek yapılmış mekanlarıyla, non-linear kurgusu ile ilgi çekici özellikleri dikkat çekiyor. Ama en çok dikkat çeken özelliği kesinlikle grafikleri. Siz burda üç tanesi küçük olarak görüyorsunuz size pek bir şey ifade etmiyor. Ama grafikler kesinlikle inanılmaz.

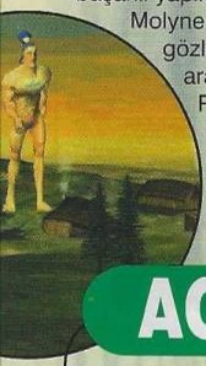
HIRED GUNS

Amiga'nın klasiklerinden Hired Guns bir çok yeni gelişme ile PC ye geliyor. Dörde bölünmüş ekran ile aynı anda "party"deki dört kişiyi de kontrol ederek, C-RPG'lerde değişik bir atmosfer yakalayan Hired Guns, gelişen oyun teknolojisinin nimetlerinden yararlanarak tekrar karşımıza çıkıyor. Ama yapımcı firma (Psygnosis) ne üstün grafikleri ile, ne de oynanabilirliğe ya da ses efektleri ile övünüyor. Onların övündükleri "Yapay Zeka". Grubunuzdaki kahramanların tepkileri, karşılaşılan NPC'lerin konuşmalarını yani AI'yi çok iyi programladıklarını belirten programcılar gerçekçilikle övünüyorlar. Ayrıca LAN üzerinden cooperative oynanması da tabi ki gerekli bir özellik olarak karşımıza çıkıyor. Unreal grafik motoru kullanılan Hired Guns da 17 çeşit silahı 35 farklı düşmana karşı kullanmak mümkün.

SOON

BLACK&WHITE

Peter Molyneux Bullfrog'dan ayrılıp kendi oyun prodüksiyon şirketini kurup ilk oyununu yakında piyasaya sürecek. Daha önce Populous, Power Monger, Magic Carpet, Dungeon Keeper gibi gayet başarılı yapımlara imzasını atan Peter Molyneux, yine konu olarak "tanrıcılık"ı seçmiş Daha önceki oyunlardan farklı olarak daha gelişmiş bir grafik motoru, sadece insanların bulunmadığı bir dünya, değişik ırklar, bu değişik ırkların birbirinden farklı özellikleri gibi yeni ve kulağa hoş gelen özellikleri var. Multiplayer oyun desteği ise Black & White'ı daha ilginç kılıyor. Bu kadar başarılı yapıma imzasını atmış olan Molyneux'un bu yeni oyunu dört gözle bekleyenler arasındayım. Hele Populous'u deliler gibi oynadığım günler aklıma geldikçe sabırsızlığım daha da artıyor.



ACTUA SOCCER 3

Fifa gibi bir efsane halen yaşamakta iken, hatta Fifa 2000'i beklerken sabırsızlıktan sinir hastası olanların sayısı bu kadar fazla iken, hangi akla hizmet başka futbol oyunları çıkarırlar gibi bir salak düşünceyle başladım Actua Soccer 3'ile ilgili ayrıntıları okumaya. Okudukça düşüncemin daha da salak olduğuna karar verdim. Elbetteki alternatifleri yapılacak. Üstelik Actua Soccer'ın fanatikleri dünyada küçümsenmeyecek kadar çok bulunmakta. Yeni teknikler, motion capture edilmiş hareketler, yeni detaylar gibi özelliklerden bahsetmeyeceğim. Bence Actua Soccer'a verilecek destek, bizim gelecekte daha güzel ve daha gerçekçi futbol oyunları oynamamızı sağlayacak.

HALO

Yok yok. Ben de bir yanlışlık yok. Bu ayki oyun isimlerinde kesin bir sakatlık var. Neyse, elbet onlarında bildiği bir şey vardır. Yeni bir FPS ile karşı karşıyayız. Yeni ve değişik silahlar, yine yarı orijinal senaryo falan filan. Gerisi bildik şeyler. Neyse bırakalım Halo'yu da konumuza gelelim: Yarışma. Ratinglerimizin arttırmak için düzenlediğimiz yarışmaya olan ilgisizliğinizi kınayarak doğru cevabı söylemek istiyorum. Sayfalar arasındaki fark, sol sayfadaki köşelerin yuvarlak hatlı, sağ saydaki köşelerin ise dik açıya sahip olmasıydı. Bu arada "iki sayfa arasındaki fark, bu sayfa da yarışma sorusu olmasıdır" cevabını veren arkadaşı da burdan tebrik! edip, kazananı açıklamak istiyorum: Eskişehir'den Ahmet Çakır. Kasım ayı sonuna kadar bize adresini bildirirse Diablo 2'nin orijinalini çıkar çıkmaz kendisine postalayacağız. Evet gelelim bu ay ki soruya. "Bu sayfada bilerek yapılmış bir hata var. Nedir?". Cevaplarınızı yarisma@kamernet.com adresine bekliyorum. Bu ay ki ödülünüz Microprose'dan GP 500 olacak. Hadi bakalım, geçens ay benimle dalga geçenlerin yüzünü kızar-tıyoruz

UEFA MANAGER 2000

Spor oyunlarının tartışmasız bir numaralı firması Electronic Arts F.A. Premier League Stars'dan sonra yeni bir menejerlik oyunu ile tekrar karşınızda. Uefa Kupasına katılmış dokuz ülkenin toplam 500 takımı, 20000 futbolcunun özellikleri, karşılaşmayı küçük ekrandan izleme olanağı ve yapay zekanın kalitesi ile Uefa Manager 2000, efsanevi Championship Manager 3'ün tahtına göz dikmiş durumda. Gerçi sanırım bu konuda yapacağı pek bir şey yok ama yine de futbol menejerliği oyunlarının hastaları için kesinlikle gözden kaçırılmaması gereken bir oyun.

İYİSİ Mİ BİZE GELİN!

FİYATLAR UYGUN, KALİTE MÜKEMMEL, SERVİS HIZLI.
GELİN VEBİLGİSAYARCI NASIL OLURMUŞ GÖRÜN...

Alesta PC lerde kampanya var!

ECHONO
PII 400 C. CPU
INTEL LX PGA370 PII MB
32 MB RAM
6.4 ULTRA ATA HDD
14" MPR II MONITOR
4MB AGP EKRAN KARTI
48X CDROM
16 BIT SES KARTI
SPEAKER - MIKROFON
ATX CASE
KEYBOARD
PSII MOUSE

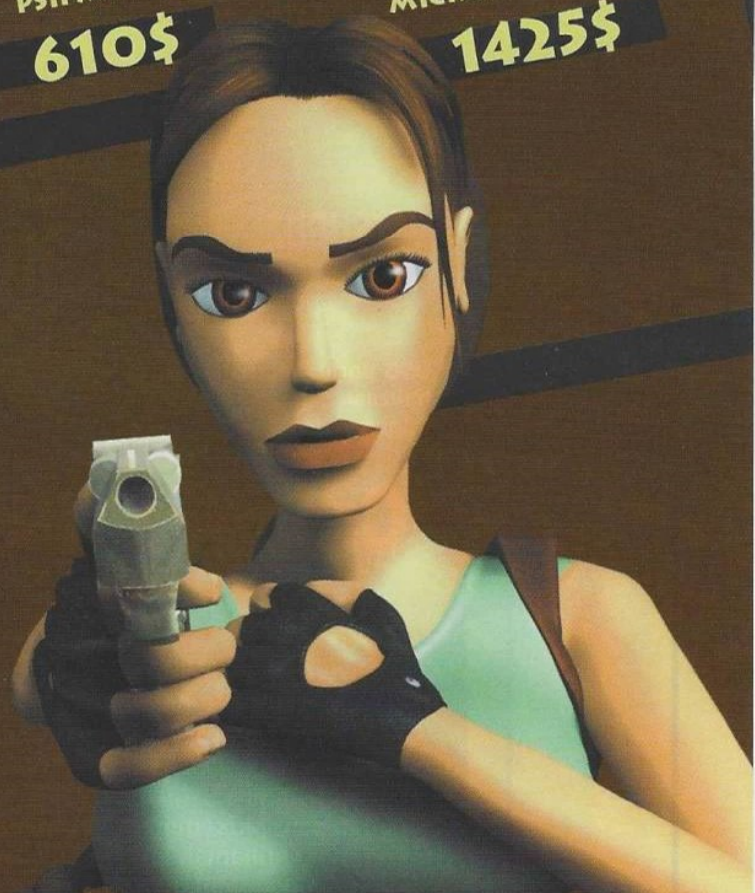
610$

DREAM MACHINE
PIII 500 CPU
ASUS 1440 BF MB.
64 MB RAM
10.1 ULTRA ATA HDD
17" HYUNDAI MONITOR
3DFX VOODOO 3 TV OUT
6X CREATIVE DVDROM
SOUND BLASTER LIVE
800W JAZZ FPS 4+1
56K US ROBOTICS
ATX CASE
MULTIMEDIA KEYBOARD
MICROSOFT MOUSE

1425$

CD TOP 10
Delta Force II
Grand Theft Auto II
Nocturne
Gabriel Knight III
Fifa 2000 (BOX)
Wheel of Time
Septerra Core
Revenant
Age of Wonders
Pharaoh

HARDWARE TOP 10
64MB SDRAM: 115$
A4 Tech Scrool Mouse: 15$
Creative SB Live!: 58$
US Robotics 56K Modem: 50$
6X Creative DVDROM: 115$
Intel Pentium III CPU: 213$
HP610 C Renkli Printer: 99$
13 GB Western Dig. HDD: 175$
AverMedia TV Kart Radyolu: 91$
800W Jazz FPS 4+1: 55$



Internet Cafe'lere toptan oyun satışımız vardır.

DOLBY DIGITAL DVD

DVD FİLMLER
9.900.000 TL'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

ALESTA BİLGİSAYAR
Hasfırın cad. Sinanpaşa iş merk. No: 62/217 Beşiktaş / İstanbul
Tel: (0212) 261 7689 - 260 5901 Fax: 260 5902

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
engin@gsmnet.com

Creative Video Blaster WebCam III

Dikkat izleniyorsunuz!

Şık, kaliteli, kullanışlı. Creative Video Blaster WebCam III'ü üç kelime ile özetle deseler herhalde bu kelimeleri seçerdim. Internet üzerinde chat'in yavaş yavaş baygınlık vermeye başlaması kullanıcıları yenilikler aramaya itiyor. Üreticiler de boş durmuyor ve kullanıcıların isteklerine cevap verecek ürünleri peş peşe piyasaya sürüyor. Ev kullanımı için ideal özellikleri ile dikkati çeken Creative Video Blaster WebCam III, uygun fiyatıyla da tam kesenize göre. Internet üzerinden net meeting yapmak isteyen, arkadaşlarına video mail göndermek isteyen veya evinde çektiği görüntüleri avi olarak saklamak isteyen herkes için tavsiye edilebilecek bir ürün.

Teknik özellikler:

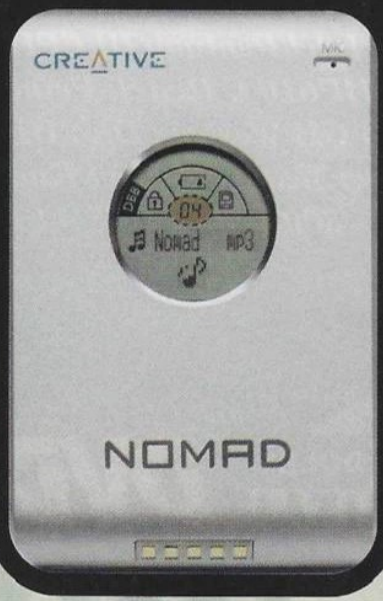
* USB bağlantı
* 640x480 piksel çözünürlük.
* 8 cm den sonsuza kadar otomatik ayarlanan netlik.
* 16.7 milyon renk derinliğinde 352x288 piksel çözünürlükte saniyede 30 kareye kadar, 640x480 piksel çözünürlükte ise 15 kareye kadar video yakalama.
* 16.7 milyon renk derinliğinde 640x480 piksel çözünürlükte tek kare resim yakalama.

Sistem gereksinimleri:

USB portu, Microsoft Windows'98 işletim sistemi, 133Mhz veya üzeri işlemci, 16 MB veya üzeri sistem hafızası.

Bilgi için: Multimedya (212) 216 456

Creative Nomad MP3 Player

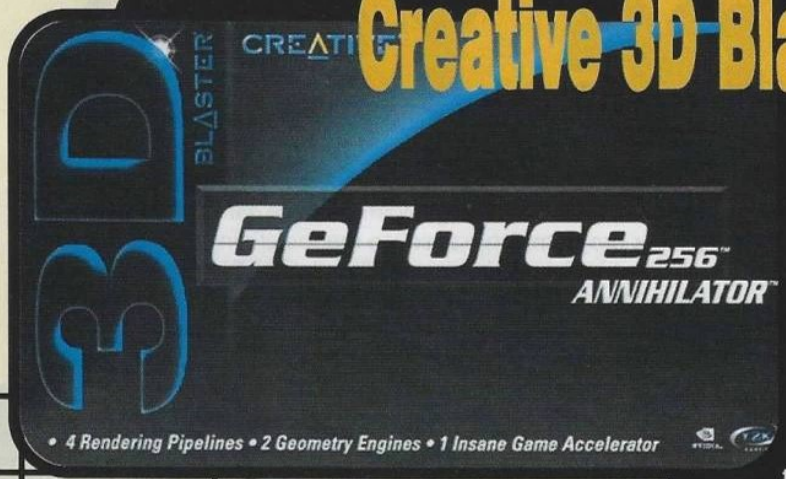


Creative Nomad MP3 Player

Siz gördüğünüzde ne yaparsınız bilmem ama ben Creative Nomad MP3 Player'ı görünce gözlerime inanamadım. Önce "beni kandırmayın" dedim. Bu kadar küçük ve bu kadar güzel olabileceğini tahmin edemezdim. Mükemmel ses kalitesi, kulaklığının üzerindeki kullanışlı kumandası, radyosu, kısacası her şeyi ile mükemmel. Ekstradan sahip olacağınız Docking Station sayesinde Nomad'inizi bir müzik seti haline getirebilirsiniz. Alamıyorsanız bile en azından bir görün.

Müziğe creative çözüm

Creative 3D Blaster GeForce Annihilator



Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator

Bundan seneler önce S3 Virge ilk çıktığında çok heyecanlanmıştım. 4 (yazı ile dört!) MB hafızası olduğunu öğrenince de bir hayli şaşırmıştım. Hatta hemen 150$ (sakın dalga geçmeyin!) verip bir tane almıştım ama hiç bir işe yaramamıştı. O günden beri her ekran kartı alışımda içimden "acaba kazıklanıyor muyum" diye geçiririm. Aradan geçen yıllarda köprünün altından çok sular aktı. Ekran kartı konusunda güvenimi kazanmış iki chip üreticisi vardır ki onların ürünleri ilk çıktığı günden beri beni cezbetmiştir. Bunlardan biri 3DFX, bir diğeri de NVIDIA'dır. NVIDIA ürettiği tüm chiplerle (Riva 128, TNT ve TNT2) piyasayı altüst etmiş ve "en iyi" olarak görülen 3DFX'in tahtını sallamıştır. NVIDIA'nın en son ürettiği chip olan GeForce 256 ise bilgisayar oyunları piyasasında bir devrim olacağa benziyor. Bu ay tanıtacağımız GeForce 256 chipsetli ekran kartlarından ilki olan Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator. Teknik özelliklerine hemen bir göz atalım;

256 bit grafik mimarisi
32 MB SDRAM
350 Mhz RAMDAC
AGP 4X
Gelişmiş 3D donanım özellikleri (4 bağımsız pipeline, bump mapping, multi texturing, reflection mapping, environmental mapping, fogging, bi-linear - tri-linear texture filtering, mip mapping, transform, light mapping, anti-aliasing, z-buffering)
32 bit renkte max. 2048x1536 piksel çözünürlük
Windows'95, Windows'98, WindowsNT, Direct-X 7.0, Direct 3D, OpenGL, Intel Indeo, MPEG-1, MPEG-2 ve direct show desteği.
Şu anda dünya üzerindeki en yüksek grafik hızlandırıcısı olan GeForce 256 chipsetine sahip olan bu karta ulaşmak sanırım önümüzdeki aylarda bütün oyuncuların en büyük hayali olacak.
Bilgi için: Multimedya (212) 216 456

Devrime tanık olun!

Elsa Erazor-x

Elsa konusunda sanırım çok fazla şey söylemeye gerek yok. Bilenler bilir, bilmeyenler de bilenlerden öğrensin. Yok bu olmadı, en iyisi ben bir daha anlatayım. Elsa ürettiği ekran kartları ile her zaman gözde olmuştur. Sebebine gelince; sorunsuzdur, en uzun garanti süresine sahiptir (bu Elsa'ya ekstra bir yük getirmez çünkü bir Elsa ekran kartı zaten kolay kolay geri dönmez!), driver problemi yaşanmaz çünkü en problemsiz ve en performanslı driverları Elsa yazar. Her güzelin bir kusuru vardır. Elsa'nın da kusuru pahalı olmasıdır. Ama biraz daha fazla para vermek bilgisayar başında kafayı yemekten her zaman daha iyidir. Elsa'nın yeni bombası Elsa Erazor-X, Elsa geleneğini bozmuyor. Az önce okuduklarınız bu yeni model için de geçerli. Teknik özellikleri bir önceki incelemede ele aldığımız Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator ile aynı. Bazı önemli ekstraları da yok değil. Mesela mı?

* Türkçe kurulum ve kullanma kılavuzu.
* 6 yıl garanti.
* Bundle olarak Need for Speed 4, Corel Photo Paint , Corel Draw 7, Main Actor Video Editing Software.
* Windows 2000, Linux, OS/2 ve BeOS desteği.
* Küçük ve kompakt dizayn (170x82 mm).

Bunların yanında özel Elsa yazılımları sayesinde refresh rate ve gamma correction ayarları çok daha kolay ve detaylı yapılabilmekte. Örneğin, refresh rate ayarlarken 1 Hz'lik bir oynama mümkün veya oyun oynarken bu iş için atanmış bir kaç tuşla gamma correction ayarlarına hükmetmek! Uzun lafın kısası kesinlikle sahip olunması gereken bir eser (şaheser)!
Bilgi için: TET Elektronik (212) 256 3532 (Tayfun bey indirim yapacakmış, söz verdi :).

Boyut küçük, işlev büyük!

ne VAR ne YOK

Bundan böyle bu sayfada her ay Türkiye bilgisayar piyasasında gördüğümüz iyi ve kötü olaylara yer vermeye çalışacağız. Ellerimizle iyilerin sırtını sıvazlarken, kötülerin kulaklarına doğru küçük ataklar yapacağız. Ciddiye alıp kendilerini düzeltmeye çalışırlarsa ne ala. Ve diyoruz ki; niyetimiz kimseyi kırmak değildir, şurdakini buraya koymak hiç değildir...

Engin SÜZEN
engin@gsmnet.com

TÜRKİYE DE INTERNET EŞİTTİR EZİYET Mİ?

Türkiye'de bilgisayar kullanıcılarının en büyük sorunlarından birisi de Internet. Internet'in zaten kötü bir altyapı üzerine oturtulmuş olması ve Türkiye'deki telefon hatlarının ve kablolamanın rezilliği yetmezmiş gibi bunların üstüne bir de Internet servis sağlayıcılarının sorumsuzluğu ve vurdumduymazlığı eklenince Internet = eziyet olup çıkıyor. Basında, gazetelerde, dergilerde ve televizyonlarda reklamlarını gördüğümüz bir kaç 'ISP' diğer bazı küçük 'ISP'ler ile birlikte bu sorumsuzluğu paylaşıyorlar. Kapasitelerinin çok üzerinde kişiye Internet erişim paketi satmaları, müşterilerine karşı olan ilgisizlikleri gibi bir çok şey insanı Internet'ten soğutuyor. Geçen ay içerisinde müşterisi olduğum bir ISP'den bilgi almak için telefon ettim mesela (ismi lazım değil ama aslında Süper bir ISP'dir). Öğrenmek istediğim sadece ISP'de genel bir sorun olup olmadığıydı. Çünkü bağlanmak için yaklaşık 8 - 10 numarasını denedikten sonra zorla bağlandığım hattan herhangi bir bilgi alışverişi olmuyordu. Müşteri hizmetleri yetkilisinin bana söylediğini aynen yazıyorum: "Pin numaranızı söylemezseniz bunu size söyleyemem!" İlk başta yaşadığım şaşkınlıktan sonra toparlanarak kim olduğumu ve daha yetkili birisi ile görüşmek istediğimi söyledim. Müdür beye olanları anlattım ve istediğim bilginin sadece sorun olup olmadığını öğrenmek olduğunu tekrar ettim. Müdür bey bana diğer yetkili beyin çift yumurta ikiziymişçesine aynı soruyu tekrarladı: "Pin numaranız lütfen". Geçerli bir de açıklaması vardı tabii ki; "Size karşı bir tavrımız yok ama bize anlayış gösterin, telefonun diğer ucunda kimin olduğunu bilemeyiz. Bizim abonemiz olmayan insanlar da arayabiliyor ve onlardan korunmak için biz bu yolu seçtik!" Size komik geliyor mu bilmem ama o akşam çok sinirli olmasaydım çok gülebilirdim. Ben o ISP'in müşterisi değilim ama bana öööyle bir esiyor. "Dur bakayım, şunların hatlarında bir sorun var mı kontrol edeyim" diyorum ve sarılıyorum telefona! ONLINE olamadığım bir ISP ne kadar SUPER olabilir ki diye soruyorum kendime. Usulcacık ve sessizce.

OYUN DEDİĞİN ÇOCUK OYUNCAĞI DEĞİL

Yeni Milenyum hayatın bir çok alanında olduğu gibi bilgisayar oyun piyasasında da devrim olacak gibi görünüyor. Yıllardır "çıktı çıkacak" sürüncemesini yaşadığımız fikir ve sanat eserlerinin bilgisayar programlarını kapsayan maddelerinin yürürlüğe girmesi ile beraber yabancı oyun firmalarının Türkiye distribütörleri de piyasadaki yerlerini yavaş yavaş almaya başladılar. Aral İthalat'ın Electronic Arts Türkiye distribütörü olması ile başlayan bu hareket Intertoy Hasbro atağı ile devam etti. Bu atakların üzerine nekahat dönemine giren oyun piyasası Ersan Games ile tekrar uyandı. Acclaim, Activision, Eidos, GT Interactive, Virgin Interactive, Infogrames, THQ, Take 2, Codemasters, Midway, Konami, Disney Interactive ve Lucas Arts gibi bugüne kadar yaptıkları işlerden dolayı saygı duyduğumuz büyük oyun firmalarının Türkiye distribütörlüğünü alan Ersan Games yetkilileri, distribütörü oldukları firmalara ait oyunların kopyalarını satan firmalara karşı takibat ve yasal işlem uygulamalarının Kasım ayı içerisinde başlayacağını söylediler. Bu gelişmelerin ardından Microprose oyunlarının da Intertoy tarafından dağıtılacağını öğrendik. En son bombayı da Odyssey Entertainment patlattı ve UbiSoft oyunlarını Türkiye'de dağıtmaya başladı. Biz de elimizden geleni yapmalıyız diye düşünerek orijinali destekleyen bir kampanya başlattık. Sizlerden de GameShow okuruna yakışanı yapmanızı ve elinizden geldiğince bu kampanyaya destek olmanızı bekliyoruz, haberiniz olsun!
Firmalar hakkında daha ayrıntılı bilgi için;
Aral İthalat (212) 659 2673 - Ersan Games (212) 290 2490 - Intertoy (212) 259 1197 - Odyssey Entertainment (212) 219 1940

Artık hepimiz orijinal oyunlar oynayabileceğiz!

HAYALLERİNİZİ BİLGİSAYARINIZLA SINIRLAMAYIN!

Hatırlayanlarınız olacak, kurşun askerler vardı eskiden. O kurşun askerlere benzer minyatürlerle oynanan bir çeşit fantastik strateji oyunu Warhammer. Minyatürlerinizi boyayarak kendi hazırladığınız ordunuzu yine kendi hazırladığınız maket platform üzerinde yöneterek oynanan bu oyunu bir oynayan bir daha bırakamıyor.Warhammer'ın üreticisi Games Workshop Firmasının Türkiye distribütörü olan Oversoul Ltd. Kasım ayında Ankara'da hizmete açacağı FRP Cafe ve Showroom'unun hazırlıklarını tamamladı. 350 metrekare alan üzerine kurulu bu cafede işinin ehli bir kadro ile hizmet vereceklerini söyleyen Genco Caner, "Amacımız insanları bilgisayarın sıkıcı ve tekdüze ortamından kurtarmak ve insanlara bir frp kültürü aşılamak, Ankara'da bunun için elimizden geleni yapacağız" diye de ekliyor. Eh bizlere de bekleyip görmek düşüyor...
OverSoul LTD. (312) 466 0965

Warhammer bildiğiniz FRP'lerden çok farklı

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!

Doğa Kadar Gerçek Rüya Gibi Fantastik

İnternet Audio, PC oyunlarında kendi müziğinizi yaratırken ve diğer eğlenceleriniz de size harika bir ses deneyimi yaşatır. SB Live Platinum size dijital ve kaliteli bir ses kombinasyonu sağlar. Kartla birlikte tam bir yazılım paketi alırsınız. Harici cihazlarınızı PC'nizin arkası yerine ön tarafına bağlayabilirsiniz. Özel Live! Drive II evdeki stereo alıcılarınız gitar, midi enstrümanlar, dijital cihazlarınız için ve bunun gibi daha bir çoğu için ön panel bağlantısı sağlar.

3D Blaster GeForce ilk kullanıcıya yönelik PC tabanlı tüm 3D pipeline'ı CPU'dan kart üzerine kaydıran ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayan grafik hızlandırıcıdır. Hardware Transform & Lightnin, Cubic Environment, Mapping ve Quad Pixel mimarisi, 32 MB memory ve AGP 4X desteği gibi etkileyici özelliklere sahiptir. 3D Blaster GeForce günümüzün üç boyutlu filmlerine benzeyen, çok etkileyici, gerçekçi 3D görüntüler sunar. Oyun üreticileri şu anda daha detaylı, daha gerçekçi ve frame rate'i bozulmadan, daha önceki grafik hızlandırıcıların ulaşamadığı performans ve yoğunlukta oyunlar üretmektedirler. 3D Blaster GeForce 15.000.000 üçgene kadar 480.000.000 pixel ve 3,8 gigatexels/saniye özellikleriyle günümüzün diğer grafik hızlandırıcılarından çok daha iyi bir performansa sahiptir.

Desktop Theatre 2500 Digital oyunlarınız ve filmleriniz için mükemmel bir 5.1 Dolby Digital hoparlör sistemidir. Cambridge Sound Works ürünü olan Desktop Theatre 5.1 dtt 2500 Digital Microsoft® DirectSound® 3D ve türevleri için 4 kanallı destek sağlar. Günümüzün CD tabanlı aksiyon oyunları için Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital günümüzün en iyi CD tabanlı macera oyunlarında Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital pozisyonel 4 kanallı ses sağlamanın yanı sıra otomatik olarak Dolby Surround kısımlarını çözer. DVD tabanlı oyunlar içinde uygundur. Paket ayrıca sevdiğiniz stereo materyalleri 3D kalitede dinleyebileceğiniz Multi Speaker Surround içermektedir. Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital bir kuvvetli subwoofer, iki eşdeğer ön hoparlör, iki eşdeğer arka hoparlör, bir merkez hoparlör ve bir dekoder güçlendiriciden oluşmaktadır.

SB Live! Player 1024 oyun, MP3, internet ve DVD audio için mükemmel çözümdür. SB Live! Player 1024 oyun, internet ve eğlence tutkunları için uygun fiyatlı bir çevresel ses kartıdır. SB Live! Platinum ile aynı kaliteyi ve ses performansını sağlar. Ürün güçlü EMU10K1 işlemcisini çevresel ses teknolojisi ve çevresel efektli multi speaker surround ses sistemini içinde barındırır.

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24

www.multimedya.com

CREATIVE STORE

ADANA As-Teknik (0322) 454 46 83, Emre (0322) 457 01 94, ANKARA Adres (0312) 466 44 64, Epdata (0312) 417 89 51, Sena (0312) 468 59 10, GAZİANTEP As-Teknik (0342) 232 33 62, İSTANBUL ANADOLU YAKASI Asya Bilgisayar (0216) 330 88 25, Gold Mağazaları; Merkez (0216) 418 11 44 - Kadıköy (0216) 346 21 45 - Kozyatağı (0216) 385 34 00 - Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 - Maltepe (0216) 458 07 60, Granit (0216) 449 00 19, Karizma (0216) 418 27 66, İSTANBUL AVRUPA YAKASI Enes Bilgisayar; Mecidiyeköy (0212) 212 01 74 - Avcılar (0212) 694 40 09, Gold Mağazaları; Mecidiyeköy (0212) 213 78 55 - Bakırköy (0212) 542 91 60 - Şirinevler (0212) 652 31 79 - Fatih (0212) 631 27 17 İZMİR İnselberg (0232) 464 10 78, Egeform (0232) 441 70 65, KONYA Sena (0332) 353 24 26, MERSİN As-Teknik (0324) 233 12 84

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

giriş

3. CD'mizin muhteviyatı

CD

CD tartışmaları (araştırmaları, geliştirmeleri ve bunun gibileri...) devam ede dursun, sanki Ekim CD'sini teslim edeli bir kaç gün olmamış gibi, tepemizde elinde cola şişesiyle (o an başka silah bulamamış) "Çalış!" diyen Meg'i bulduk. Kendisini sert bakışlarımızla dondurduk, üzerini örttük (tozlanmasın), biblo kıvamına getirip saklarken canı sıkılmasın diye agucuk dedik... (yemediniz di mi?) Ehöm... Çalışmaya başladık!! Bu süreçte kendimizi tutamadık, CD'nin tasarımını baştan sona değiştirdik, arabirimde geliştirmeler yaptık (demos bölümünü ayrıca incelemenizi öneririz), ZOOM adında yeni bir bölüm açtık (ayrıntılı bilgi için aşağıya (sağa, sola, yana, Zebani'ye sorun onu) bakınız) ve herkesin beğeneceğini düşündüğümüz güzel bir CD'yi daha GameShow hazinesine kattık.

Büyük patronun (Meg'de derler (laf attık yalamak lazım :)) söylediği gibi, GameShow'un CD vermemesi gibi bir durum söz konusu değil ve olmayacak da. Bu konuda hala direnenlere artık bundan vazgeçmelerini söylerken, bu CD'nin GameShow kalitesine yakıştığını görmelerini umuyoruz.

CD'miz söz verdiğimiz gibi gelişiyor ve her ay daha da güzel olarak karşınıza çıkacak. Heyecanla bekleyin...

Patches

DRAKAN: Özellikle multiplayer oyunlarda gelişmeler var, gratik ve oynanıştaki bug'larda düzeltilmiş.

FORCE 21: Birçok bug'a çözüm bulunmasının yanında bazı görevlerde de düzeltmeler yapılmış.

PRINCE OF PERSIA 3D: Load/Save sorunları artık yok, ayrıca oyuna Auto Save'de ekleniyor.

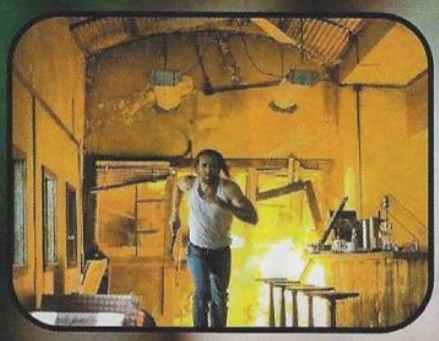
RE:VOLT: Oyundaki hatalar düzeltilmiş, Track Editor üzerinde de epey oynanmış.

RITES OF WAR: 'More Data Please...' diye birşey vardı, hatırlar mısınız?

SYSTEM SHOCK 2: Hem Multiplayer hem de Single Player için, artık buglara son!

themes

Başladığımızdan beri, Theme bölümü en çok ilgi çeken bölüm olma özelliğini koruyor. Sizlerden aldığı destekle (breh breh) gittikçe büyüyen theme bölümü bu gidişle yakında cd vericek. Bildiğiniz gibi her ay Theme Special'da özel olarak seçtiğimiz bi konu hakkında temalar veriyoruz. Bu ay biraz daha dokunulmamış temaları seçmeye çalıştık, ve spesiyalitemiz Fantasy Art (biri FRP&MAGIC mi dedi?) oldu. Ayrıca Film (Ace Ventura, Amistad, The Crow 2, Con Air, Space Jam), Müzik (Eagles, Helloween, Joe Satriani, Judas Priest, Led Zeppelin, Metallica, Prodigy) Oyun (Baldur's Gate, Blade Runner, Commandos, Discworld, FIFA 99, KKND 2, Leisure Suit Larry, Sin) temaları da sizleri bekler. Theme'leri kurmakta sorun yaşarsanız mail atın yardımcı olalım (ki sorun yaşayanların olduğunu duyumluyoruz.. (BurcaQ? Hadi canım... (muheahu.. ay..)))



zoom

Artık yepyeni bir bölümüz var. Zoom bölümünde her ay belli bir konuyu büyüteç altına alacağız (bakın aldık bile). Bu ayki konumuz ise son günlerin değişmez konusu Matrix.. Bu kadar şey soylendi, yazıldı, çizildi, burnumuzu sokmasak olmazdı. Görev bilincine sahip olan bizlerde burnumuzu sokuverdik. Bakın bir burun nelere kadir: Resim Galerisi, Film hakkında bilgiler, Fragmanlar, Wallpaper'lar, Efektler ve daha bir çok şey..

Not: Bölümün içeriğinin büyük kısmı Muder'in leziz sitesi www.muder.com/matrix 'ten alınmıştır. Kendisine saygıda kusur etmez yalarız.

show

oyun demoları

Altuğ CANITEZ - Volkan ÇAĞSAL
acanitez@kamernet.com - vcagsal@kamernet.com

Age of Wonders

Heroes of the Might and Magic'i bilmeyen yoktur, kendisi tek kelimeyle bir klasiktir, şimdi bile başına otursanız saatlerce oynarsınız. Age of Wonders da bakıldığında HM&M'in neredeyse aynısı olan, ancak derine inildiğinde üzerinde oldukça uğraşılmış olduğu anlaşılan leziz bir oyun, kesinlikle denenmeli

Delta Force II

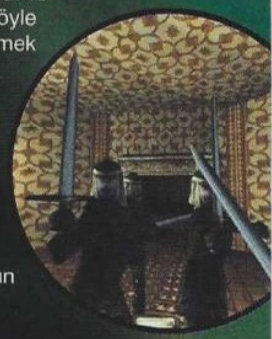
Dağların tepesinde, kayalıkların arasında, kamufle olmuş ve sizi tepelemeye hazır rakibinizi bulma uğruna gözlerinizi bozdunuz... Şimdi daha iyi çizilmiş dağlarda, gölge oyunlarıyla bezenmiş kayalıklarda ve bunlar yetmezmiş gibi çalılık diplerinde, daha iyi giyimli (Anlayın işte canım... Grafik motorunu geliştirip yeniden önümüze koymuşlar demek istiyoruz!! Ama bu da kabulümüz... o ayrıı) düşmalarınızı ararken hipermetrop nedir öğreneceksiniz... (Biz gözlükçü açtık bekleriz)

Grand Theft Auto 2

GTA geldiğinde oyun firmaları yeni birşeyler bulucam diye grafik ve ses bakımından birbirleriyle yarışırken, oyun severler de bunların arasında artık oyunların ruhları olmadığından yakınıyorlardı. Ama GTA geldi ve bize olayın temelinin eğlence olduğunu bir daha hatırlattı. GTA 2 ise babasının tüm özelliklerini koruyarak geliyor, oynaması da yine eskisi gibi çok zevkli. Oynamadan geçmeyi aklınızdan bile geçirmeyin!

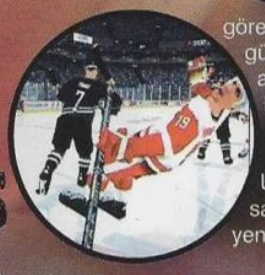
Homeworld

3D real time stratejisi kavramına yeni bir boyut (Boyut ve 3D... Alabildiniz mi duyguyu?) Belki de "işte bu iş böyle olmalı" dedirtecekler... Uzayın derinliklerinde eve dönmek için çabalayan bir filo komutanının seyir defterini doldurmak istemez misiniz? (Hey Allah'ım tarife bak...)



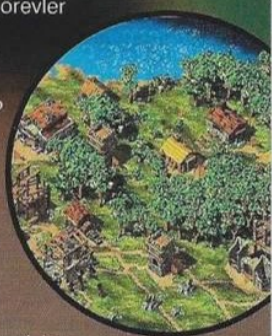
NHL 2000

EA Sports'un spor oyunlarının "babası" olduğu kesin birşeydir, ki her yıl kalitesi kanıtlanmış spor oyunlarının yeni versiyonlarını piyasaya sürerek bunu tekrar tekrar ispatlar. NHL 2000'le buz hokeyinin tadını çıkarın, canınız sıkılıyorsa da gelin 3-5 adam dövün. Spor ruhun gıdası mıydı?



Rainbow Six

Arkadaşlar, ekibi yeniden topluyoruz, bizi bekleyen yeni görevler var. Ama dikkatli olmalıyız. Bu seferki düşman daha akıllı, görevler daha karmaşık... Eskisi kadar kolay olmayacak. (**Soru:** Bize hiç mi güzellik yapmamışlar? **Cevap:** Yapmışlar yapmışlar... Bir sürü yeni silah, alet edevat ve yeni yeni ciciler bizleri bekliyor. **Cevaba cevap:** Ciciler mi? Heyy!!)



Settlers III: Quest of Amazons

Ufacık adamlarınıza önce belli bir düzen kurup sonra düşmanlarınızla savaştığınız klasik (son oyunu geçmişine yakışmayan klasik) Settlers için yeni bir expension geliyor. Settlers III yetmediyse günde 2 doz alın.

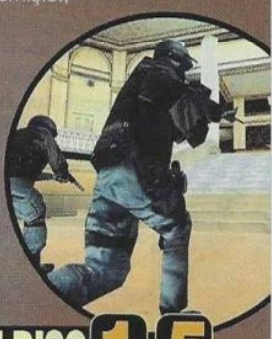
tools

Olmazsa olmazlardan oluşan, yardım çantası kıvamındaki güzide bölümümüz Tools her zamanki gibi bilgisayarınızı kullanırken ihtiyacınız olacak bütün programların son sürümlerini içeriyor. Bakalım neymiş bunlar:

İnternet hakkında aradığınız herşey (ICQ 99b, Mirch 5.6.1, Getright 4.0, FTP programları, Surf yaparken ihtiyaç duyacağınız plug-in'ler), Anti-virüs (AVP ve F-Prot), Grafik (ACDSee 2.41, Paint Shop Pro6.0), Multimedia programları (WinAmp, Soniqe, Real Player), Sıkıştırıcılar. Hepsi Tools'da sizi bekliyor.

Thief Gold

Karanlık koridorlar ve çok değerli hazineler özlemiş olmalı ki, bizi süslemişler püslemişler, paket yapıp salıvermişler (gold?). Oyunu yapanlar; Bu oyun daha zor, ilk Thief'i oynamadıysanız bulaşmayın diyorlar... Aman hepimiz oynadık zaten!! (mesaj var burda da bilemessin ki ne demek istemiş yazar...)



Unreal Tournament

Şöyle yukarıdan aşağı sayfayı bir daha okuyun. Göreceksiniz ki, haddinden fazla çığır açmış (kendi dalında) oyun var. Unreal'da seriyi tamamlıyor açıkçası. Yaratılan 3D motor, yapılabileceklerin sınırını çok yukarıya çekmişti. Ve genel olarak mükemmel bir single paketi sunmuşlardı. Bunda ise tamamen multiplayer olayına eğilmişler. Olay turnuva mantığına dayanıyor. Deathmach!!! (Single da oynayabiliyorsunuz ama görev diye birşey yok elbette)

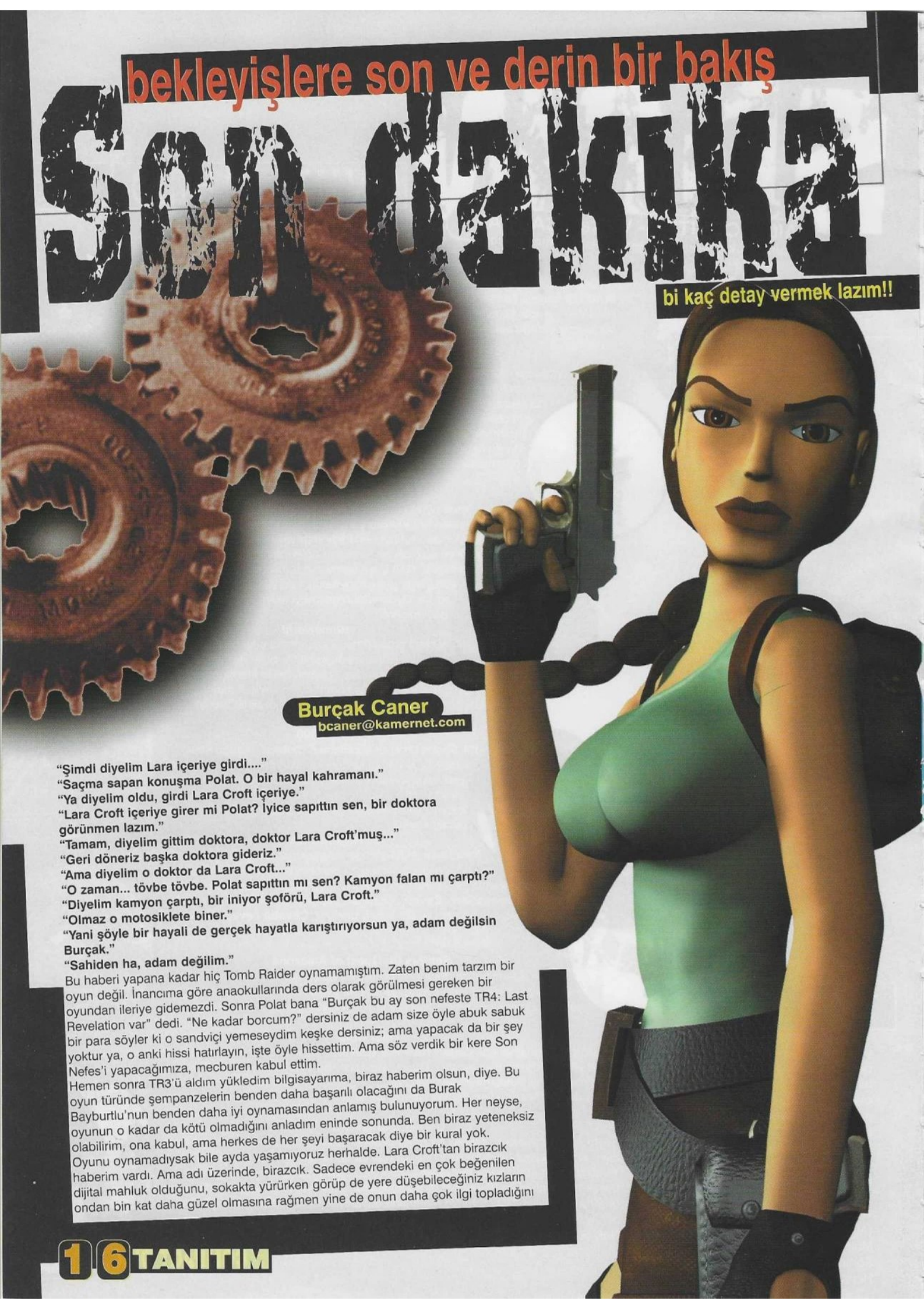
Not: Special Thanks To: Mesut Öztürk (demos scripti ellerinden öptü)

COMPACT DISC 15

bekleyişlere son ve derin bir bakış

Son dakika

bi kaç detay vermek lazım!!



Burçak Caner
bcaner@kamernet.com

"Şimdi diyelim Lara içeriye girdi...."
"Saçma sapan konuşma Polat. O bir hayal kahramanı."
"Ya diyelim oldu, girdi Lara Croft içeriye."
"Lara Croft içeriye girer mi Polat? İyice sapıttın sen, bir doktora görünmen lazım."
"Tamam, diyelim gittim doktora, doktor Lara Croft'muş..."
"Geri döneriz başka doktora gideriz."
"Ama diyelim o doktor da Lara Croft..."
"O zaman... tövbe tövbe. Polat sapıttın mı sen? Kamyon falan mı çarptı?"
"Diyelim kamyon çarptı, bir iniyor şoförü, Lara Croft."
"Olmaz o motosiklete biner."
"Yani şöyle bir hayali de gerçek hayatla karıştırıyorsun ya, adam değilsin Burçak."
"Sahiden ha, adam değilim."

Bu haberi yapana kadar hiç Tomb Raider oynamamıştım. Zaten benim tarzım bir oyun değil. İnancıma göre anaokullarında ders olarak görülmesi gereken bir oyundan ileriye gidemezdi. Sonra Polat bana "Burçak bu ay son nefeste TR4: Last Revelation var" dedi. "Ne kadar borcum?" dersiniz de adam size öyle abuk sabuk bir para söyler ki o sandviçi yemeseydim keşke dersiniz; ama yapacak da bir şey yoktur ya, o anki hissi hatırlayın, işte öyle hissettim. Ama söz verdik bir kere Son Nefes'i yapacağımıza, mecburen kabul ettim.

Hemen sonra TR3'ü aldım yükledim bilgisayarıma, biraz haberim olsun, diye. Bu oyun türünde şempanzelerin benden daha başarılı olacağını da Burak Bayburtlu'nun benden daha iyi oynamasından anlamış bulunuyorum. Her neyse, oyunun o kadar da kötü olmadığını anladım eninde sonunda. Ben biraz yeteneksiz olabilirim, ona kabul, ama herkes de her şeyi başaracak diye bir kural yok. Oyunu oynamadıysak bile ayda yaşamıyoruz herhalde. Lara Croft'tan birazcık haberim vardı. Ama adı üzerinde, birazcık. Sadece evrendeki en çok beğenilen dijital mahluk olduğunu, sokakta yürürken görüp de yere düşebileceğiniz kızların ondan bin kat daha güzel olmasına rağmen yine de onun daha çok ilgi topladığını

İnsan hayatının her gününde sağa sola ateş eden güzel bir manyağı oynayamıyor

falan biliyorum. Herhalde herkesin hayalinde "atletik güzel kız" diye bir hayal var. Ama size söyleyeyim Lara'nın da diğer kadınlardan hiçbir farkı olmasa gerek. Normal şartlar altında sıfır derecede eminim o da kapris üzerine kapris yapıyordur.

Tomb Raider hakkında da biraz tarihi araştırma yaptım. III.Murat zamanında... neyse bu kötü espri buradan ekmek yok. İlk oyun geldiği zaman gerçekten çığır açmıştı. "Güzel kadın kahraman" olması, zamanına göre güzel grafikleri olması, daha önemlisi güzel dizayn edilmiş olması, belki bazılarına Time Commando'yu anımsatmış olması, güzel hikayesi ile bir numaraya yerleşti, ve belki de kendi türünün de dönüm noktası oldu.

Fakat biz bu filmi daha önce de görmüştük lafını söylemeyi bolca seven birileri olayın içindeydi herhalde ki bir çok serinin başına gelen (Back to the Future mesela. Süper seri ayrı ama ilk film gibisi yok) Lara'nın peşini bırakmadı. İkinci oyun ilkine herhangi bir yenilik getirmemişti. Hatta kimilerine göre ilk oyuna göre çok daha kötüydü. Tabi yine kendi türü için başarılı bir oyundu belki de; ama beklenen bu değildi. Belki oyunu beğenmiş olanlar da olabilir; fakat bu genel anlamdaki başarısızlığı gölgelemedi.

Sonra bir üçüncü oyun geldi ki evlere şenlik. Harbi TR fanatikleri bile bu oyunu beğenemediler. Gerçi Lara'nın ünü ve ona benzeyen bir sürü bayanın boy boy resimlerini duvara asanlar artıyordu; fakat TR"oyun" yönünü kaybetmişti.

Bu üç oyun ile ilgili PlayStation ile beraber programlandıklarını da belirtmeliyim.

İşte bu gibi hayal kırıklıklarının ardından, "artık biter" demişken tam, şimdi TR4: Last Revelation'u bekler durumdayız. Bence bunun sebebi o kızı gerçekten bu oyuna koyup, yani oyuncu olarak, oynatabilecek hale gelene kadar sıcak tutup sonra servis yapmak ve piyasayı kırıp geçirmek. Ki bu olabilir. Zaten olacak, benden söylemesi. Bu arada da ne kadar iyi oyun yaparlarsa o kadar iyi olacağı için son hız devam ediyorlar.

TR4 ile ilgili iddialar oldukça ilginç. Öncelikle ne demek istediklerini anlamadığım bir yeni "inventory" sisteminden bahsediyorlar. Bilmeyenler için söyleyeyim inventory oyunda aldığınız eşyaları görmenizi ve kullanmanızı sağlayan arabirim. Eski oyunlardaki arabirimi beğenmemişler mi yoksa akıllarına harika bir fikir mi gelmiş, bilemiyorum. Hazır akıl demişken benim de bir aklım var ve şimdi ona geldi, TR4 ilk olarak PlayStation'dan bağımsız olarak programlanıyor. Bence bu daha iyi performans demek. Çünkü diğer oyunlarda bu yüzden bazı şeylerle sınırlı kalmak zorunda kalmışlardı. Tabi PC'de programlamacılık adına güzel buluşlar yaptıkları da kesin; ama....

Ayrıca ortalıkta kaybolan insanlara yardımcı olmak için (mesela bana), bu oyunda her yer daha küçük olacakmış. Yani gezebileceğiniz daha az yer demek. Fakat bu oyun küçük anlamına gelmiyor. Sadece objektifler çok daha açık olacağından bunu gerçekleştirebileceğiniz küçük bir alan olacak. Böylece anlamsız labirentçilik oynamaya son vermiş olacaklar.

Işık ve grafik teknolojisinde daha ileri bir noktaya gelmişler. Zaten oyunun scren shot'larını görünce ne yapacağımı şaşırdım. Polat beni yerden kaldırdı. Artık bilmeyen kalmadı mı, bilmiyorum; ama bu sefer oyun Mısır'da geçiyor. Bol bol yağmalanacak mezar olduğundan olacak. Zaten oyunda bolca puzzle olacak, ve bütün bilmeceler Mısır mitolojisine dayanacaklar. Yani ne demek istiyorum? Bu puzzle'lar zeka oyunlarından meydana gelecekler. Bu zeka oyunları da antik Mısır'da oynanan ya da oradaki efsanelere ait oyunlar olacaklar. Gerçi yabancı basın bu fikri çok beğenmiş; ama yine böyle oyunlarda saçma bölümlere karşı olduğum için ben hiç beğenmedim. Mısır mitolojisi hakkında kitap bassalarmış.

Lara yeniden dizayn edilmiş. Yani estetik yaptırmış. Şimdi daha güzel mi çirkin mi, bilemiyorum. Fakat yepyeni akrobatik hareketler kazanmış. Zaten bu oyunda daha kompleks ve güzel hareketler yapılacağını bas bas bağırıyorlar. Bu sefer PlayStation'dan bağımsız olmasından bu sonucu çıkartabiliriz belki de zaten.

Oyunun senaryosu için de çok uğraşmışlar. Senaryoyu okudum; ama şimdi size anlatmayayım. Bu sefer dağınık bir "haydi go go go" senaryosu yerine daha derli toplu bir konu yaratmışlar, olmuş. Aferin onlara.

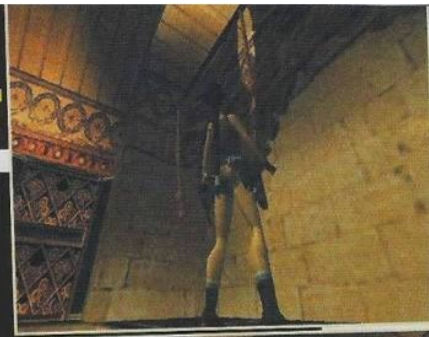
E, tabi bunları iddia ediyorlar; ama kaç tanesini gerçekleştirebilecekler. Bence çoğunu. Bu sefer ipleri ellerine almışa benziyorlar. Oyunun basın CD'sinde gördüğüm resimler gerçekten çok güzel. Lara'nın motosiklete bindiği sahneler dışında benim ilgimi çektiler; ama o motosiklet bölümleri nasıl olacak bilemiyorum. Ayrıca hikaye ve oyunun teknik özellikleri anlatıldığında daha da bir umutlanıyor insan.

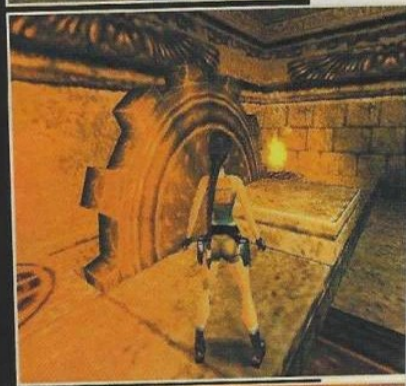
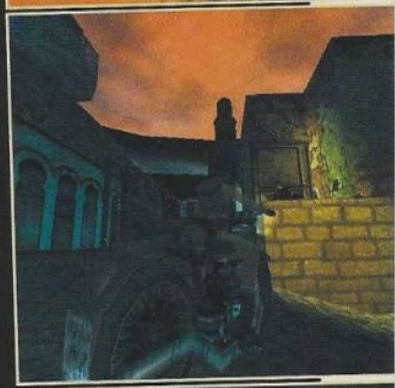
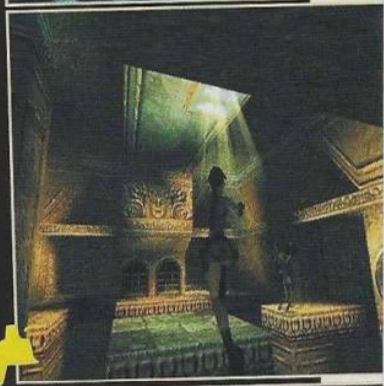
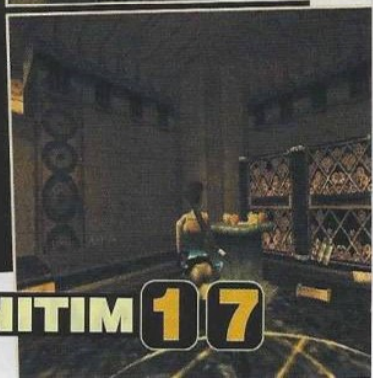
Gerçi ben bu türün insanı değilim; ama geldiği zaman kesin bir göz atacağım. İnsan hayatının her gününde sağa sola ateş eden güzel bir manyağı oynayamıyor. Hem her açıdan daha doyurucu (derinlik, entelektüel doyuruculuk...) olacağına eminim. Bir de eğer o bilmece-bulmaca bölümleri bilmemece-bulamamaca bölümlerine dönmezse de gerçekten zeka gerektirirse, ve beni gerçekten baymazsa oynayabilirim sanırım. Lara fanları ise şimdiden hazırlanmalılar (neye?).

O yüzden, beyler, ve varsa öyle birileri bayanlar, Tomb Raider 4: The Last Revelation Kasım ayı içinde elinizde olacak. Bekleyelim, güzelleşelim. Ben herkesi yenerim multiplayer'ı olsa.

"Diyelim ki Burçak, Lara şimdi içeriye girdi..."
"Kaçarım."
"İşte bundan kaybediyorsun Burçak."
"Hayır hala seninle konuştuğum için kaybediyorum."
"Aferin, o zaman."

tomb raider
last revelation



Bir efsanenin daha doğuşuna şahit olduk. Ben böyle iddialı lafları pek sık söylemem, hatta kendimle ilgili konular dışında iddiasızımdır genelde. Fakat bu sefer bu sözleri sarf ederken kendimi hiç de rahatsız hissetmiyorum.

Gelin biraz geriye gidelim. Yaklaşık bir iki senedir AoE2'nin çıkacağı haberleriyle bir o yana bir bu yana sallanıp duruyoruz. İşin aslı RoR, yani Rise of Rome çıktığından beri sürekli bir AoK bekleyişi var. Rise of Rome forumlarında sürekli AoK'nın nasıl olması gerektiğiyle ilgili tartışmalar, ve sitelerde oyunlar ilgili haberler var. Bundan yaklaşık altı ay önce ırkların özellikleri açıklandı. Ve oyun daha gelmeden ilk stratejiler oluştu. Yani biz daha oyunun gelmesine aylar varken hangi ırkla rush yapılır, DeathMatch'de hangi ırk seçilir biliyorduk. Hatta bu konuda tartışmalar almış yürümüştü. Aslında çıkmasını beklediğimiz günden aylar sonra sonunda AoK geldi işte. Tek kelimeyle muhteşem diyebilirim. İçeriye geçelim. Matrix nedir? Bunu da geçelim.

AoK bir real-time strateji oyunu. Bunu da bilmeyen yoktur herhalde. AoK, sevilen oyun, tapılan oyun AoE'nin devamı niteliğinde, hatta adıyla sanıyla AoE2.

AoE real-time stratejileri action oyunu olmaktan kurtarmış ve bu oyun türünün strateji adını almasını hak etmesini sağlayan oyunlardan biri olmuştur. Oyuna risk faktörü eklenmiş, yani herhangi bir anda oyunu kaybetmeyi göze alan oyuncunun başarılı olması halinde oyunda üstünlük sağlaması durumunu sağlayabilmiştir. Ayrıca bunu başaran diğer oyunlardan (Dark Reign, tabi ki Starcraft) şöyle bir farkı vardı ki benim AoE için gördüğüm ilk Strategy Guide'ın ilk sayfasında, Celestial_Dawn da bunu belirtmişti. "Age of Empires is a game about economy. Warfare is not as important." Yani diyor ki, Age of Empires'ta oyunu ekonomi kazanır öyle iyi combat'la falan hiçbir yere gelemezsiniz. İşte bu özellikler Age of Empires'a bir "farklılık" getirmişti ve o büyü bir çoğumuzu içine aldı. Şimdi çok daha büyük bir proje ile AoK

Çabuk birlik gönder... Bırak onu topçulara saldır... Food verin bana... Allah kahretsin bu Rahipleri

age of empires2

age of

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

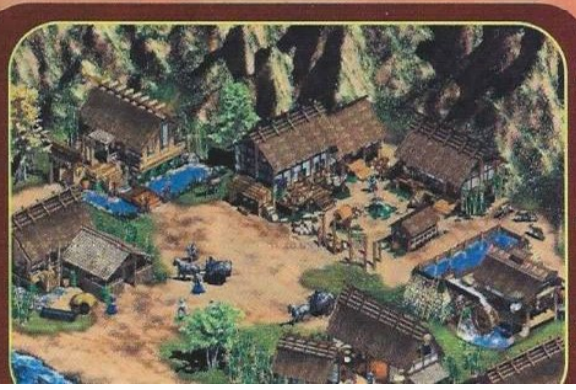
monitörlerimize daha da farklı bir ışık getiriyor.

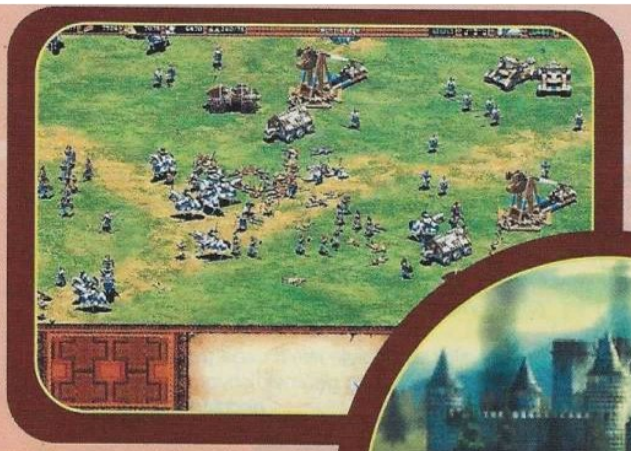
Sanki normal bir oyunu açıklıyormuşçasına başlayayım bakalım. Olur olur belki biter beş sayfa iş geyiğe sararsa.

Güzel, ama öyle böyle değil; gerçekten güzel bir demo ile başlıyor oyunumuz. Hemen söyleyeyim, öyle mütevazi bir bilgisayarla falan yetinmiyor. Hatta özellikle Ram konusunda çok acımasız. O yüzden eğer benim gibi müzeden falan oynuyorsanız aklınızın ucundan bile geçirmeyin. Gerçi ben de yepyeni bir upgrade yaptım; ama daha alışamadım lükse, ondandır... aldırmayın.

Her neyse. Oyuna daha başlamadan belki bilmeyenleriniz olur, diye biraz da ön bilgi vereyim. Çalışan grafik ekibi dünyanın en iyilerinden falan deniyordu; fakat ben pek inanmıyordum. Ancak oyunun grafikleri gerçekten çok güzel. Ve bu güzelliğe oranla hızlılar da. İkincisi oyunun dizayn ekibinde kim var biliyor musunuz? Bruce Shelley. Biraz geriye gidelim, yıllar önce puslu bir kasım ayı sabahı çıkan ve hayatımızın geri kalanını kontrolü altına alacak Civilisation'u hatırlayalım. Co-designer kimdi? Evet, Bruce Shelley. Bu adam Sid Meier'in yamağı, Sid'de evrenin en güzel oyunlarını yapan programcı tartışma istemiyorum. Yani, anlayacağınız, bu tür heyecanlarla geçtik oyunun karşısına, ben ve binlerce RoR fanatiği, beklentilerimizi karşılayabilecek mi acaba, diye.

Ağzımız açık kaldı. Ya da en azından benim için öyle oldu. Age of Kings daha çıkmadan bir yıl kadar önce bazı önemli dergiler tarafından 99'un en iyi oyunu falan seçildi. Bu tanımlara tamamı





olduğunu anlamanız için biraz sayı vereyim. Bir işçi 50 food'a üretiliyor. O işçi bir farm' dan saniyede 0.4 food topluyor. Bu demek ki 25 saniyede 10 food getirecek. Anladınız mı? Yani şöyle söyleyeyim oyunun ilk başları için 500 food inanılmaz bir kaynak, oyuna 0 food ve 3 işçiyle başladığımızı düşünürsek.

Her neyse. Bu zor bir şey yani, çağ atlamak. Bu durumda yüksek bir bedeli olduğuna göre iyi bir de işlevi olsa gerek. O işlev nedir peki? Yani değer mi?

Yeni çağa atlandığı zaman yeni upgrade'ler ve üniteler çıkıyor. Mesela ilk çağda aynı fiyata yaptığınız birlikleri ikinci çağda upgrade ederek 1v2 falan savaşmalarını sağlayabiliyorsunuz. Bunu göz önüne alarak diyebiliriz ki bir yerde bir savaş oluyorsa teknolojik olarak üstün olan kazanır.

Eh, peki o zaman hepimiz teknolojide ilerleyelim....

O da olmuyor işte. Neden olmadığını söyleyeyim. Çünkü oyunda üç tane boyuttan söz edebiliriz. Bu arada bu açıklamayı yapmamda yardımcı olan Sarp ile katılıyorum. Peki, Age of Kings nasıl bir oyun, isterseniz biraz bundan bahsedelim.

İyi de ne yapan kazanıyor?

Aslına bakarsanız Age of Kings single player da oynanabilen bir oyun; fakat single player olarak bir çok oyundan çok daha kötü. Örneğin Starcraft Multiplayer'ın o kadar iyi olmasının yanı sıra single player'da da aynı derece başarılı. Fakat Heroes III Single'da harika, Multi'de ender rastlanacak kadar kötü. İşte bu noktada AoK'da, bence single'ı çok kötü ve multi'si çok iyi oyunlardan biri. Zaten oyun çıkmadan önce yapılan haberlerde de single player''a ne olacağı yerine multiplayer'ın ne gibi taktikleri olacağı yazıyordu. Bütün bunlardan çıkan sonuç bu durumun zaten firma tarafından da öngörüldüğü.

AoK'da aslında üç çeşit oyun var, diyebiliriz. Bunlardan ilkinin Conquest olduğunu var sayalım. Bu oyun türünde amacınız rakibinizin her ünitesini ve binasını yok etmek. Zaten sanırım genelde oyunlar bu şekilde oynanacak.

İkinci olarak, Regicide oyun türü var. Bu oyunda rakibinizin Queen ya da King'ini öldürmeliymişsiniz; fakat öyle kötü bir fikir ki hemen geçmekte yarar görüyorum.

Kamer Top 7,5

Burçak: Aslında birinci değil ama "en iyi ben oynuyorum, süper oynuyorum" diyerek kafamızı şişirmesin diye kıyak yaptık. Geçenlerde yenildi!

MEG: Eğer takım arkadaşı satıcı değilse önüne geleni kılıçtan geçiriyor. Yanilince surat asması gibi tehlikeli bir huyu var.

Engin: Kurda kuşa dokunmayan taktiği eğer işe yararsa topçularla, ortalığı topa tutuyor. Bi de oyun sırasında kendisine destek vermeyen takım arkadaşına tükürmese...

Rauf: Dağınık ordu kurup da oyun kazanmayı başaran yegane insan. Ama yılda bir kazanıyor. Saldırı ile karşılaştığında intihar derecesinde üzülüyor...

Zebani: Sayfa yapmaktan vakit bulamazken bi de oyunda başarılı olması beklenemez tabii. Bütün bunlara rağmen beklenmeyen olayların insanı Zebani "Yahudi birlikleriyle" başarılı olabiliyor. Bi de erken duvar yapabilse!

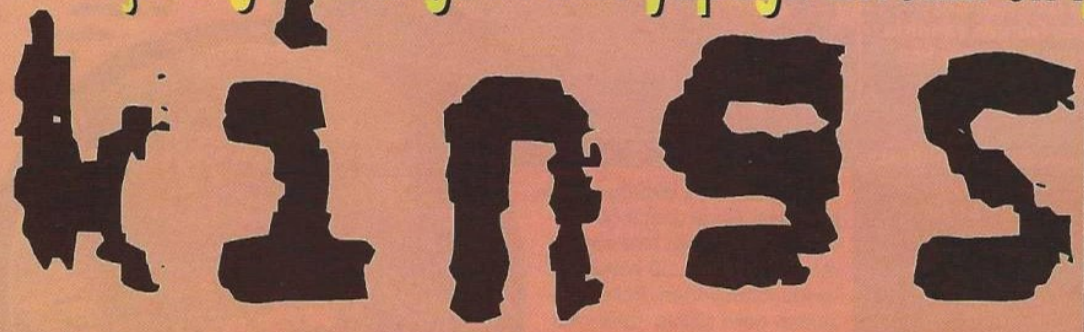
Nesime: Elinin hamuruyla erkeklerle başa çıkabilecek yeteneğe sahip olmasına rağmen daha oyunun başında 20 tane Transport Ship yapması biz erkeleri dehşete düşürdü. O kadar. Yenilince tekme atar!

Ertunç: Şimdiye kadar oyunu hiç oynamadı, oynamışlığı yok. Bu yüzden sondan birinciliği haketti fakaaaaaat

Buçuk Burak: Yıllardır bu oyunu oynar ama daha işçi yapmanın önemini kavrayamaz. Bu yüzden MEG'in birgün tekme tokat girişeceğinden korkuyoruz. Yenilmekte üstüne yok. Bırak oğlum bu oyunu! Git River Raid oyna, hadi bakiim!

, Altınım bitti... Paladinleri yolla.... Çek şu develerini... İşçileri çıkar...

İşte Age of Kings'in bize yaptığı. Evrenin en iyi oyunu seçiyoruz



Üçüncüsü yani Standart Game'de bir çok galibiyet koşulu var aslında; fakat bunlardan en olabilecek olanı bir Wonder yapıp bunu yeterince uzun süre korumak.

Bütün bunları nasıl yapacağız?

Son derce karışık aslında. Age of Kings'de dört tane çağ var. İlki Dark Age, yani daha teknolojiden uzak, mutlu (eheh) insanların yaşadığı eski çağlar. İkincisi Feudal Age. Şimdi bunların arasında ne fark var. Şöyle anlatayım. Herkes normal bir oyuna Dark Age'de başlıyor. Tabi son derece lame başka başlangıçlar da yok değil. Yani oyuna herhangi başka bir çağda başlayabilirsiniz. Ancak ciddi bir oyuncuya karşı, turnuva setting'i olmadığı sürece asla böyle bir oyun oynamayacağınız için bunu da pas geçelim. Nerede kalmıştık? Ha, evet. İlk çağdan ikinci çağa geçmek için, ilk çağ binalarından iki tane üretmeniz lazım. Ve sonra da 500 food yatırarak bir upgrade yapmanız, bunun sonunda da çağ atlamanız lazım. Yani bu durumda çağ atlamak önemli bir şey olsa gerek. 500 food'un ne kadar önemli

Övütmen'e ([OoT]Pyroblast) da teşekkür ederim. Daha açıkça şöyle anlatayım.

Oyunda ilk başta size 3 işçi ve biraz kaynak veriliyor. Siz bunlarla yatırım yaparak oyunu kazanmanın yollarını arayacaksınız. Yapabileceğiniz üç çeşit yatırım var. Bunlardan ilki ekonomik yatırım. Ekonomik yatırım ekonomi upgrade'leri ve işçi üreterek yapılıyor. Diğer yatırımları yapılabilmesi için ön şart. Örneğin daha hızlı odun kesmenizi sağlayan camp upgrade'leri buna bir örnek. İkinci yatırım dalı askeri yatırımlar. Herhangi bir askeri binadan üretebileceğiniz savaş birimleri bu dala giriyor. Üçüncü yatırım kolu ise teknolojik yatırım. Bu, savaşacak olan ünitelerinizin yüksek teknolojiye sahip olmalarını sağlar. Blacksmith upgrade'leri ve herhangi ünite upgrade'leri, ballistics.... vs bu sınıfa girer.

Irklara bi bakalım...

Briton: Oyunda ki iyi ırklardan. Hepsinin arasında en iyi Archler'a ve Infantry birliklere sahip. Ancak Binalar üzerinde etkileri yok.

Byzantines: Oyundaki en gelişmiş teknolojiye sahip ırk. Herşeyden önce bina bonusu (her çağda artıyor), Unit bonusu ve Gemi bonusu var. İyi ırk!

Celts: Hızlı ve saldırgan bir ırk. Eğer rakibinizi daha baştan çökertmek istiyorsanız seçeğiniz ırk Celt olmalı (Mongol'da tam rush ırkı).

Chinese: En güçlü ırklardan. Oyundaki en hızlı Rush'ı bu ırkla yapabilirsiniz. Villager, Town center bonusları ve güçlü savaş gemileri var.

Franks: Oyundaki en güçlü Cavalary'e sahip ırk. Hızlı ve çok etkililer. Ayrıca farm upgradeleri bedava, Castle çok ucuz. Başlangıç için hiç de fena değil

Goths: Tarihteki Roma'nın baş belası olan ırk güçlü infantry birliklerine sahip. Ayrıca ucuz. Binalara karşı attack bonusu olması da cabası!

Japanese: Oyunun iyi ırklarından. Özellikle deniz kuvvetleri ile neredeyse başa çıkılmaz. Bir de uniqe unit olarak samuray diyim siz anlayın

Persians: Oynaması en zevkli ırklardan. Stratejik bonusları var. Özellikle "super town center" diğer tüm ırklardan daha hızlı işçi üretiyor!

Teutons: Oyunun en defansif ırkı. Kimse rush yapamaz. Bunun yanında attack gücü hızlı değil; ama oldukça güçlüler. Paladin derim ben!

Turks: Oyunun en kuvvetli ırklarından (Tabii ki!). Castle ve Imperial Age'de Ateşli silahları kullanan ilk ırk! Ben hariç herkes bu ırkla oynuyor!

Vikings: Azgın denizciler olan Vikingler oyunda sanıldığının aksine deniz değil, kara da daha güçlü. Infantry birlikleri oldukça iyi!

Mongols: Hız demek "Mongol" demektir. Tam rush ırkı. Son derece hızlı "Horse Archer"lar ile ortalığı duman ediyorlar. Teknolojileri iyi değil

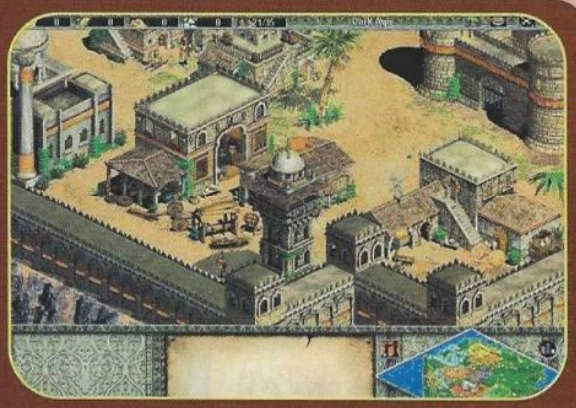
Sacarens: ilginç bir ırk. Deniz savaşlarında çok iyiler. Ama kara savaşlarında binalara karşı oldukça zayıflar. Oynaması biraz riskli!

Ne demek istediğimi anladınız mı? Anlamadıysanız bir daha okuyun yine anlamazsanız bana "salak" deyin. Elimden geleni yaptım işte.

Eeee, tamam bunu anladık da ne demek istiyorsun şimdi?

Hah, anladıysanız süper. Şimdi benim de demek istediklerim şunlar: Siz diyelim ki denizde savaş yapmak için odun kazıyorsunuz. Ve bu iş için bir sürü işçi ürettiniz. Ve 5000 odun kazdınız. Rakibiniz de sizin kadar işçi üretti ve 3000 odun kazdı. Kalan kaynağı ile de bir sonraki çağa geçti. Onun upgrade'li gemileri sizin upgrade' siz gemilerini yener ve siz oyunu kaybedersiniz. Neden kaybedeceğinizi anladınız mı? Çünkü yanlış yatırım yaptınız. Onun teknoloji eğrisini yükseltmesine izin verdiniz.

Başka bir örneğe bakalım. Ben on altı tane işçiyle ikinci çağa geçip okçu üretiyorum. Rakibim de otuz iki işçiyle ikinci çağa geçmek istiyor. Fakat benim okçularım işçilerini öldürüyor, ve oyunu kaybediyor (gerçi artık öyle olmuyor; ama fark etmez, içeriği anlamanız önemli). Burada neden kaybetti? Çünkü o ekonomik yöne yatırım yaptı. Ekonomik yönde yatırım sadece ilerde daha çok yatırım yapma şansı sağlar; ancak kendi başına bir işe yaramaz. O bu yatırımdan verim alamadan (daha güçlü bir ekonomi ile askeri yatırıma başlamadan) ben saldırdım ve yendim. Fakat saldırmasaydım, o bir süre sonra kuvvetli ekonomisi ile askeri yatırıma başlayacak, beni geçecek ve daha sonra yenecekti. Anladınız mı?



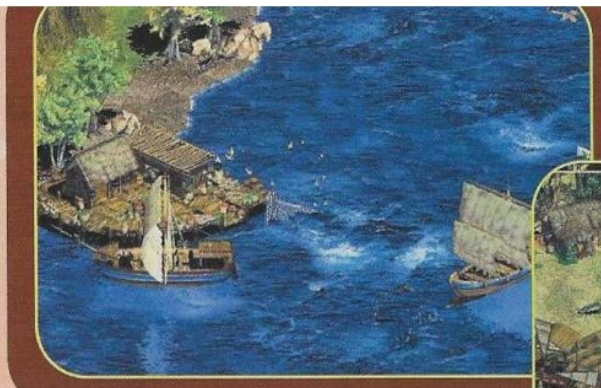
Başka bir örneğe daha geçelim. Benim 1000 food'um var, ama çağı atlamıyorum. Rakibim de çağı atlayıp saldırıyor ve beni yeniyor. Nereyi yanlış yaptım? Elimdeki food'u kullanmadım, yatırım yapmadım. Yenilmem doğal. Bu en son cümleden çıkan sonuç ne? Ekranın yukarısında yazan resource'lar asla birikmeyecek, birikmeleri oyunu kaybetmek demek.

Mantığı anlıyorsunuz değil mi? Yazı içinde birazcık daha değiniriz. Şimdi ilerleyelim.

Strateji nedir?

Çok uzatmaya veya ayrıntılı bir tanım bulmaya gerek yok. AoK'da strateji rakibinizi yenme yolları demektir. Başka bir manası yoktur. Her yol, centilmence olduğu sürece, mübahtır. Fakat hiçbir hile, hurda, arkadaşlığı hiçe sayma durumunu falan bu konunun içinde tutmuyorum. Peki, o zaman gelin sizinle rakibimizi yenme yolları bulalım.

Oyun başlar başlamaz bizim de rakibimizin de 3 işçisi var. Hemen o 3 işçiyle rakibe saldırmaya gidelim. Sizce kazanır mıyız? Hayır. Peki, neden? Çünkü o bu sürede yeni işçiler basmış, onları da kullanıyor olur. Yani onun yanına ulaştığımızda bizden çok daha fazla işçisi olur. Peki, neden kaybettik? Çünkü yolda çok zaman kaybettik. Peki o zaman şöyle düşünelim. İkimizin de Town Center'ları yan yana. Biz üç işçiyle saldırıyoruz, o da normal bir başlangıç yapıyor, yeni işçiler üretiyor. Biz kaybederiz. Peki, neden? Çünkü o ona verilen 0 food'u iyi değerlendirdi, onlarla işi üretti ve bu işçiler savaşan bir güç olarak oyunu kazandılar. Fakat oyun bittiğinde bizim hiçbir işe yaramayan 0 food'umuz vardı. Demek ki demin de dediğim gibi yatırım yapmak zorunlu. O halde biz de bize verilen kaynakları kullanmayı düşünelim. Oyunun hemen başına bir baraka üretelim ve 5 tane militia



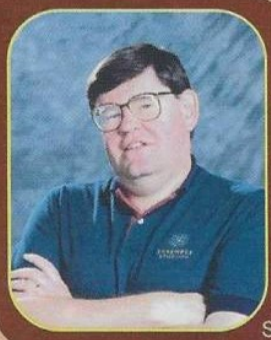
öldürdüğünüz anda, sizin bütün okçularınız sekizer ok yemiş olacaklarından (aslında öyle olmaz 7 tanesi ayakta kalır; ama önemli değil) hepsi ölürler. Yani ne demekmiş? Combat sırasında eğer her biri bir kere vurunca bir rakibin hit point'inden daha fazla vuruyorsanız böyle savaşmamalıymışız. İleri düzey bir taktik olarak ordunuzu alt gruplara ayırmayı ve her birine rakibe bir kere vurunca öldürecek kadar asker vermeyi düşünebiliriz; fakat yeni oyuncular için bu çok zor olur. O yüzden en iyisi o durumlarda "stop"a basın ve dua etmeye başlayın. Şimdi yeni bir örneğe geçelim. Sizin de, rakibinizin de belli sayıda horse archer'ınız var. Rakip sizin bir ünitenize ile düşmana saldıralım. Oyunu kazanabilir miyiz? Hayır. Çünkü rakibin bu sürede yaklaşık 15 tane işçisi olacaktır ve onlar bu militia'ları öldürürler. Peki Town Center'ların yan yana olduğunu tahayyül edelim. Onun 8. işçisi hazırken bizim beş militia'mız hazır olur ve onları orada yenip oyunu kazanırız. Demek ki neymiş, askeri yatırım oyunun kazandırabiliyor; ama askere verilen para onun düşman öldürmesi için olduğundan dolayı, üretilmiş askerlerinizin vurmadığı her saniye oyunu kaybediyorsunuz, bu da yine yanlış yatırım oluyor. Oyunun temellerini anlatmaya çalışıyorum, umarım başarıyorumdur. Demek ki size birkaç tane altın kural:

1) Düşmana vurmayan asker, vurmadığı her saniye oyunu kaybettirir.

2) Kullanmadığınız her kaynak, kullanılmamış bir biçimde depoda durduğu her saniye oyunu kaybettirir.

3) Rakip askeri yatırımlarını doğru yapıp kullanıyorsa başa çıkmak için siz de askeri yatırım yapmak zorundasınız. Yani biraz yukarıdaki örnekteki durumda siz de bir barracks yapıp militia üretmeliydiniz. Bu durumda oyunu kazananı daha iyi combat yapan belirlerdi. Bu ne demek? Biraz aşağıya geçelim.

4) Oyunda ünitelerinizi doğru kullanmanız gerekiyor. En önemlisi de savaşan üniteleriniz. AoK yeterince yavaş olduğu için çok rahat bir şekilde başarabileceğinize inanıyorum. Öncelikle ufak savaşlarda her ünitenizi sağ klikleyerek kullanın. Diyelim sizin üç militia' nız, rakibinizin de üç militia'sı var. Sizin üçü de aynı rakibe vururken rakibin her biri birine saldırıyor. Sizin askerleriniz 1/3 hasar almışken rakiplerden biri ölür. Üçü ile bir başka rakibe vurmaya başlarsınız. Hasar 2/3 iken o da ölür. Geriye sizin 2/3 hasarlı bir askerinize vuran rakip ve sizin 2/3 (biri 1/3) hasarlı askerleriniz kalır. Üçü ile o tek rakibe saldırırken tam ölmesine yakın rakibin vurduğu askerinizi geri çekersiniz. Rakip sizin başka bir askerinize vurmaya başladığında o kaçırdığınızı geri getirirsiniz. Bu savaşın sonunda sizin yaralı üniteleriniz kalır; fakat rakibin hiçbir şeyi kalmaz. Demek ki sağ kliklemek önemliymiş, değil mi? Peki, bir de şöyle düşünelim. Sizin de rakibinizin de 60' ar tane okçusu var. Bunlar açık bir alanda ok atmaya başladılar. Siz bir rakibe sağ klikleyerek savaşıyorsunuz. Her sağ klikledğinizde bir rakip okçu ölüyor. Oysa sadece sekiz ok o okçuyu öldürmeye yetecekti; siz 60 ok atıyorsunuz. Siz sekizinci düşman okçusunu



Bruce Shelley diyor ki...

1) Takımınız Eğlence öğesini Gerçekçilik'e karşı nasıl dengeliyor?
Bruce Shelley: Age of Empires'da da olduğu gibi, Dengeleme bir test ve sürekli inceleme olayıdır. Bütün tarih periyodlarını inceledik ve oradan oyuna eğlence katacak parçaları seçtik çıkarttık. Gameplay ve eğlenceyi kaynaştırmak bizim görevimizdir. Bazen gerçekçilikten ödün versek de yapmak zorunda olduğumuz bir şey bu. Sonuçta, Eğitim değil, Eğlence dünyasında olduğumuzu kesinlike göz ardı edemeyiz.

2) Age of Kings'deki sorumluluklarınız Age of Empires'ı pazara sunarkerkenkilerle aynı mı? Yoksa takımdaki yeriniz değişti mi?
Bruce Shelley: AOK'nin dizaynıyla, AOE'yle olduğumdan çok daha az ilgiliyim. AOE sıfırdan başlamıştı. AOK ise bir şekilde AOE'nin üzerinden yapıldı ve bu yüzden fazla üst seviye tasarım ihtiyacı duyulmadı. Bir çok yeni özellik ve bunun yanında eski özellikler ekledik ve şu anda bunlara ince ayar yapmaktayız.

3) Oyunu dizayn ederken hangi oyunlar sizi etkiledi?
Bruce Shelley: Beni etkileyen oyunlar EMPIRE (ve EMPIRE DELUXE), SIM CITY, RAILROAD TYCOON, CIVILIZATION, HEROES OF MIGHT AND MAGIC, WARCRAFT II, COMMAND & CONQUER, PIRATES, ve kesinlikle daha bir çoğu.

4) Çoğu Yapımcılar üstün grafik etkisine sahip olmaya çalışarak oynanabilirlikten ödün veriyor mu?
Bruce Shelley: Bu her zaman bir problem olmuştur. Sid Meier'i oyun dizaynı hakkında konuşurken hatırlıyorum. Onun birincil kurallarından biri oyundan zevk alacak kişinin programcı, tasarımcı veya artist değil, oyuncu olmasıdır. Saçma gelebilir fakat bu bir çok beklenmedik şekilde başarısızlığa uğramış oyunun başarısızlık nedenini açıklayan unsurdur.

5) Sizce oyun endüstrisinde mihenk taşı olan oyunlar nelerdir (Real Time Strateji olması şart değil)?
Bruce Shelley: Öncelikle kişisel oyun zevklerim çok dardır ve çoğunluğu oluşturan oyuncularınkinden farklıdır. Kendi perspektifimden bakarsak bana göre en etkili olanlar: DOOM, DUNE, ZORK, CASTLE.

Bela - Başa bela

Oyunda unit'ler çok önemli ama bundan da önemlisi bir unit'in karşısına hangi unit'i çıkardığınızla ilgili. Mesela Cavalary yapıp ortalığı toz duman etmeyi düşündüğünüzde karşınıza Pikeman'lar çıkarsa siz toz duman oluyorsunuz. Bunun gibi daha... ya da bakalım hep beraber:

unit — **Her türlü Archer** — tüm upgrade-lerle tam bir bela

unit — **SKIRMISHER** — Archerlara karşı etkililer.

unit — **CAVALARY** — çok güçlü ve ihtişamlılar birşey dışında

unit — **INFANTRY** — her zaman ve her yerde gerekliler

unit — **PIKEMAN** — bunlar yakın dövüşte baş belası

anti unit — **ONAGER** — Ve yukardaki belanın yok edicisi

anti unit — **Hand Cannoner** — İşte bunun karşısında hiç şansları yok

anti unit — **Camel ve Pikeman** — işte bunlar karşıların daysa işleri bitik

anti unit — **Cavaley ve Scorpion** — bu gerekleri scorpin olunca sona erer

anti unit — **Her türlü Archer** — daha da baş belası ise Archer'lar

sağ klikliyor ve bir süre sonra o ölecek. Siz de o üniteyi geri çekiyorsunuz. Sonuç olarak rakibinizin bütün atlıları onu takip ediyor ve sizin okçularınız da bilet kesiyorlar. İşte buna Archer Dance deniyor. Bu da başka bir combat şekli. Rakibiniz size bunu yaparsa hemen başka bir okçuya sağ kliklemelisiniz dememe gerek yok herhalde. E, şimdi bunları anlatıyorum herkes öğreniyor, ne iş falan da diyebilirsiniz. Oyunda bunları daha iyi kullanan kazanır işte iyi oyunculuğu da bu belirler.

5) Ayrıca fast-clicker olmanıza gerek yok. AoK ile ilgili güzel bir yan, AoK'da mouse'u hızlı kullanmak birincil önem taşımıyor. Ama iki oyuncu eşit kalitedeyse fast-clicker olmak önemli.

6) Ve son olarak, spesifik üniteleri iyi kullanan oyunu kazanır. Yani rakibinizin Cavalary'si varsa, sizin de pikeman'ınız, kazanırsınız. Ancak rakibinizin okçusu varsa sizin pikeman'ınız, kaybedersiniz. Rakibinizin okçusu varsa, sizin Orager'iniz, kazanırsınız. Anladınız mı? İyi ya da kötü ünite yok, sadece rakibe spesifik ünite var. Bu konudan biraz aşağıda bahsedeceğiz.

İşte bunlar benim oyunla ilgili, kazananı-kaybedeni belirlediğine inandıklarım. Bana inanmak sizin elinizde.

Oldu, bunları da anladık. Peki, Spesifik Ünite dediğin nedir?

Spesifik ünite demek, siz belli bir asker tipiyle haldır haldır düşmana saldırırken karşınıza çıktığında "offf..." dediğiniz ve fiyat olarak sizinki kadar yüksek olmasa bile, sizin asker tipinize özel olarak bonusları olduğu için sizin birliklerinizi ezen ünite demektir.

Buna AoK'da pek çok örnek var. Fakat bazıları sadece teoride kalmış. Mesela Skirmisher'ın okçuya karşı bonusu olsa bile, "elite" ken bile asla başarılı olamıyor. Çünkü okçular skirmisher'ları menzil olarak ezdiklerinden, yaklaşamadan ölüyorlar.

Benim gördüğüm, her zaman yarayan spesifikler pikeman-cavalary'lere karşı, okçu-pikeman'a karşı, siege engine üniteleri; ama en çok da orager-okçuya karşı, her türlü deve-cavalary'ye karşı, okçular-develere karşı (ama bu biraz muammalı, henüz tartışılıyor ben evet diyorum ondan yazdım). Tabi bunlar sadece bazı örnekler. Mesela rakibinizin yüksek Armor'u olduğu için bir türlü öldüremediğiniz ünitelerini, bir attığında 30 vuran bir siege engine ile ezebilirsiniz. Yani oyundaki upgrade'ler falan da bu konuyu çok etkiliyor. O yüzden diyorum ki oyunun bu aşamasında biraz doğaçlamaya ihtiyaç duyacaksınız, normaldir. İşte zaten bunu iyi yapan da iyi oyuncudur.

Tamam. Peki, Special Unit'ler için ne diyorsun?

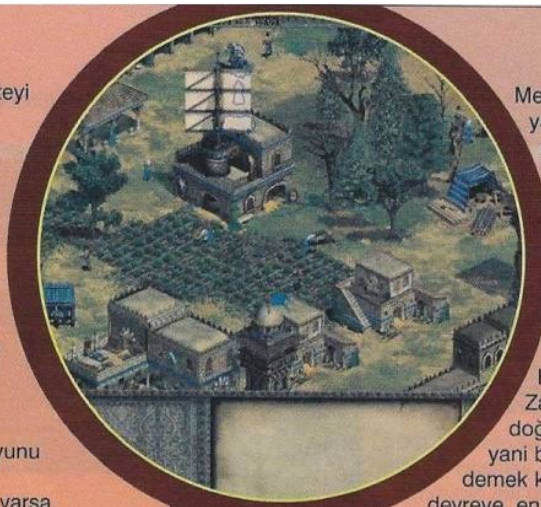
Açıkçası, hala, tam bir karar veremedim. Ben ilk gördüğümde "asla" demiştim; ancak şimdi birazcık daha ılımlı bakıyorum. Dünya çapında çok iyi oyuncular olan bazı arkadaşlarım da "harika" diyorlar. Bazıları da "yaramaz" diyorlar. Anlayacağınız henüz anlayamadık. Fakat ben fikirlerimi söyleyeyim.

En hızlı sürede Castle yapma yarışmasında rekor Methos'a ait. 13:50'de Castle yapmış. Yani anlayacağınız pek çoğunuzun ikinci çağa geçemeyeceği bir zamanda. Fakat tabi ki o castle bittiğinde hiçbir resource'u yokmuş, olacak olsa daha hızlı yapabilirdi. Bu arada Methos RoR'da da en hızlı tool time'ı yarışmasında da birinci olmuştu (sanırım 4:53 Palmy. Ben de 5:02 Palmy yapmıştım. Zamanları böyle attım ama sanırım doğrular. Yanlış hatırlamıyorsam), yani böyle işlerde zaten çok iyidir. Bu demek ki oyunda castle unit' ler devreye, en erken 17. Dakikada girecekler (normal bir oyunda). Asla dememin sebebi de buydu zaten, çok geç kalacak olmaları. Fakat daha sonra gördüm ki;

1) Castle zaten çok iyi bir savunma binası. Eski oyundakinin aksine burada savunma çok önemli ve aşırı güçlü.

2) Bütün üniteler gold gerektirdiğinden, ve gold sınırlayıcı resource olduğundan, castle üniteleri rölatif olarak daha az pahalı olmuş oluyorlar, yani bu açıdan iyiler.

3) Oyunu zaten 17-18. dakikaya kadar kapayan bir rush yok. Benim dizayn ettiğim ve denediğim Briton Rush bile kesin galibiyeti de falan yakalayabiliyor. Bu da demek ki Castle üniteleri savaşa gayet de rahat girebilirler. Fakat ne kadar akılcı olur, bilmiyorum işte. Yani acaba yeteri kadar güçlüler mi? Bu konuda da diyorum ki herhangi bir special üniteyi tek başına değil; diğer birliklere destek olarak kullanmalısınız, o zaman harika oluyor. Sonuç: Pek emin olmasam da, geç bir castle'a ve destek birimlerine onay veriyorum. Ama ana güç olarak uygun görmüyorum.

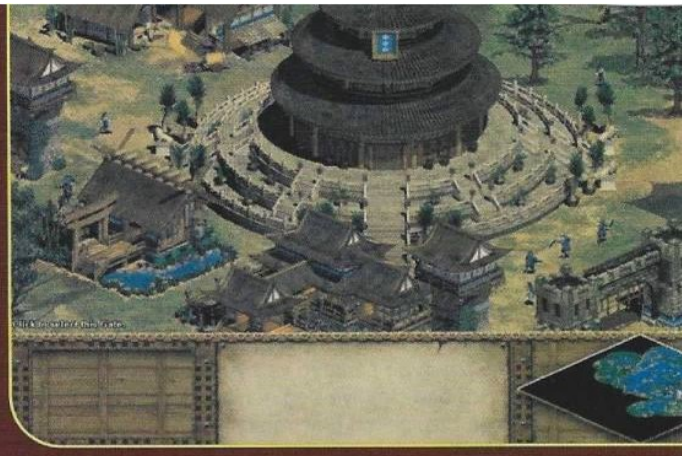


Kendi çaplarında şöhretler: Sean Wolf - Don Gagen

Sean Wolff ve Don Gagen, Age of Empires'ı yapan firma olarak tanınan Ensemble Studios'un 3D tasarımcıları. Çıktığı andan beri bütün dünyayı etkisi altına alan ve bununla da kalmayıp Kamer Bilgisayarı ele geçiren Age of Empires serisinde büyük emekleri olan bu ikili son zamanlarda oldukça popüler. Bu muhteşem ikilinin kullandığı programlar 3D Studio MAX ve Photoshop. Görüyorsunuz gavur neler yapıyor bu basitmsi (!) programlarla. Age of Empires'ın hemen hemen bütün grafik çizimlerinden sorumlu olan Sean ve Don, oyunun en büyük avantajının, herkesin uzay, yaratık ve bu tür şeylerle uğraştığı bir dönemde onların geçmişle ilgili bir şey yapması olduğunu sölüyorlar.

Oyunun neden 256 renk olarak kullanıldığı sorularına gelince ise yanıtları hazır: Daha iyi performans. Her zaman için işlerini dizayn olarak en ileri, teknik olarak ise ortalama bir düzeyde götürdüklerini söylüyorlar. Böylece kullanıcı bilgisayarına devasa yatırımlar yapmaktan kurtuluyor.

Şu anda oyun endüstrisinin parlayan yıldızları konumuna gelen bu ikili gelecek oyunlarının ne olacağı hakkındaki soruları ise yanıtsız bırakıyorlar. Fakat kesinlikle o an piyasada olanlardan bir adım önde olacaklarını ekliyorlar.



Ekonomiye Giriş....
Sayıları değerlendirdiğim kadarı ile, orta halli bir castle age'e geçiş ekonomisine 24 işçi ve 8 boat, ya da 28 işçi diyorum. Yani çoğu oyuncunun yaptığı ve yapacağı gibi üçüncü çağa geçip asker üretip saldırmak için en optimize ekonomi bu. Hem bir feudal rush'a karşı şansı var, hem de ekonomik rush yapan (yani çok sayıda işçi üreten) bir rakibe karşı şansı var. O yüzden sanırım yakında benimsenecek sayı bu. Gerçi bazı SG'ler işçi optimum, diyorlar; ama öyle değil, bunu kanıtlayacak matematiksel verim var; ama önemi yok, bana güvenin.
Bundan daha azı, yani erken saldırmak için bile olsa, en az 22 işçi, 0 boat diyorum. Bu arada boat fishing ship demek. Ve en fazla da 40 işçi 12 boat, diyorum. Bu sayılar konusunda bir çok iyi oyuncuyla tartıştım ve ortak görüşümüz bu. Gerçi bunlardan biri (eski oyunda, yani RoR'da FWH klanındaydı) AoK'da Imperial Jump yapılabileceğini (yani rakibi oyalarken son çağa geçip teknolojik olarak ezmek, bu olana kadar da wall-tower ile kendini korumak) söyledi. Bu çok önemli bir bilgi; çünkü Turks Civ'i böyle bir jump geliştirilebilirse çok tehlikeli hale gelir. Henüz tam olarak play-test edemediğimiz için bir şey söyleyemiyorum, fakat becerilirse çok güzel olur.

Düzenli saldırı da sanat: DİZİLİŞLER

The box formation:
Champion'lar en dışta, biraz içerde Archer'lar ve Skirmish'ler var; ve ortada ise Battering Ram. Fakat bu diziliş bir scorpion veya Onager saldırısında dağılıyor.

The flank formation:
Göründüğü gibi Siege unit'ler efektif olması için arkada olmalılar. Bunun diğerinden farkı dizilişi bölüp ayrı kontrol sağlamanız. Farklı yerlere saldırırken yararlı.

The line formation:
Dümdüz gidin ve yakın yıkın dizilişi. Siege unitler her zamanki gibi arkada. Bu dizilişin tek kötü tarafı yanların açık olması. Hani bir paladinler olsa...

The staggard formation:
Güzel bir diziliş. Bu dizilişi artırırsanız işe yarıyor, fakat ortalığın birbirine girdiği savaşlarda yerle bir olmaya mahkum. Zebani bu dizilişte cümle aleme rezil oldu. İyi oldu!

Hangi Irk...
Gerçi bir süre sonra bütün ırkları oynamaya başlayacağız; ama o zamana kadar ben Briton, Mongols, Teutons ve Chinese diyorum. Briton'un Feudal Age'den Castle Age'e geçerken okçu üretmeye dayanan çok güzel bir yarı-rush'ı var, ve bunun hemen ardından ucuz Town Center'lar dolayısıyla kolaylaşan bir ekonomik rush da yapabiliyor, o yüzden birinci sırada.
Mongols üçüncü çağda siege engine'lar güçlenene kadar çok iyi, ondan sonrası biraz zor; ama cavalary destekli olursa o andan sonra da başarılı olabiliyor.
Teutons şu anda zone'da en çok oynanan ırk, Teutonic Knight'lara uygun bir cevap bulunamadı, ayrıca Town Center'ları sayesinde asla rush yemiyor ve Town Center'ları saldırıda da kullanabiliyor.
Chinese ile de harika bir Feudal Rush varmış. Çok da iyi bilmiyorum sanırım Barracks'tan Militia-Men at Arms upgrade'i yapılıyor. Bilemiyorum, ben bir iki kere denedim başarılı oldum. Ondan sonra da son çağa geçtim. Aklıma gelmişken....

Feudal Rush?
En çok tartışılan konu bu herhalde. İkinci çağda yapılan bir saldırı ne kadar etkili olabilir? Bu konuda oldukça iyi oyuncuların vardığı ortak kanı şu: ikinci çağda yapılan bir saldırı ancak rakibi yavaşlatmak ve kendine bir ekonomik rush yapmak için zaman kazandırmak için yararlı olabilir. Ancak kabul etmeliyiz ki böyle bir saldırı asla ve asla oyun kapatmamalı.

Nereden Bilgi Bulabiliriz?
İşin aslı bilgi bulabileceğiniz çok yer var; ama doğru bilgi bulabileceğiniz çok yer yok. İşte size birkaç adres:
www.gamersx.com'da AoK forumunda birkaç iyi oyuncu yazıyorlar. Bunlardan en önemlisi sanırım Out4Blood. Kimdir bu? Ultimate Ager 3, yani son RoR turnuvasında (2v2) Maimin_Matty'nin (resmi dünya şampiyonu) ortağıydı. Finalde o zamanların kahramanları Methos ve Staffa ile oynadılar. Finale kadar her oyunda Matty'nin gölgesinde kalsa bile son turdaki Death Match'da gösterdiği üstün performansla kendisini kanıtladı. Çok çok iyi bir oyuncu. Kuvvetli ekonomi oyunlarını sever. Her neyse bu forumda sürekli olarak yazdığını görüyorum, okuyun feyz alın.
age.gamestats.com'da ise bir çok iyi oyuncu yazıyor, isimlerini tek tek vermeye gerek yok. Bu forumun ortalama katılımcısı oyunu bilen ama iyi oynayamayanlardır ehehe. Bu adresler dışında Methos'un katıldığı bir forum varmış bulamadım ama.
Her duyduğunuza inanmayın, mantıklı gelip gelmediğini düşünün ve kesinlikle play-test edin.

Yazımı Bitirirken...
Şimdilik bu kadar. Gelecek aylara AoK ile ilgili bilgiler vermeye devam edeceğiz. Kamer'de de oyun oldukça tuttu. Polat'la ben Engin ve Emin'i nasıl yendik, sonra nasıl yenildik, Polat yenildiğimiz oyunda nasıl olup da 142 puan yaptı, ve benim puanım Engin'le Emin'in puanlarının toplamı kadardı, sonra nasıl da Emin bizi üst üste koydu, bunların hepsini anlatacağım sizlere.
Sırf çok hoşuma gitmiş olduğu için yazımı Engin Süzen'in benim nasıl AoK oynadığımla ilgili sözünü de yazarak yazımı bitirmek istiyorum. Haydi bunlar sizi ateşlesin de siz de iyi oyuncular olun, ve Türkiye'de elit AoK'cılar oluşsun. Dedi ki Engin: "Burçak AoK'da anlatılmaz, yaşanır." Zaten Engin'de "anlatılmaz, yaşanır", gelin Kamer'e de görün.

1 CD
FİRMA: Ensemble Studios
TÜR: Real time strateji
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 100 Mb HD/ Win 95-98
Mükemmelden öte olan tüm kavramları düşünün ve hepsine Age of Kings koyun. İşte böyle bir oyun bu. Daha başka birşey söylemeye gerek var mı?
Türkiye Distribütörü: Microsoft
Tel: (0216) 258 59 98
%100

vurun, kırın, dökün, parçalayın! kaçın, kovalayın, yakalayın...

Can Kantarcı
ckantarci@kamernet.com

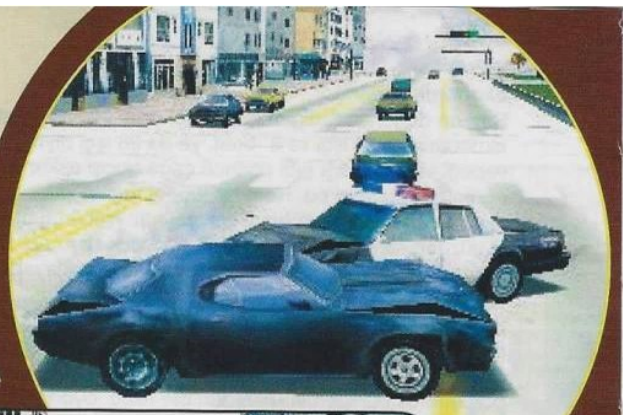
Piyasada, genellikle, üç tip yarış oyunu vardır: Supercar, diye tabir ettiğimiz Porsche, Ferrari gibi otomobilleri kullandığımız arcade tipi, Formula 1 heyecanını tattığımız simülasyon tipi ve de son olarak sağa sola savrulan otomobilleri olan, çoğunlukla strafe yaparak (Quake gibin) yol aldığımız rally tipi... Tabi, Re-Volt gibi abidik gubidik tipi oyunlar da yok değil!

Şu anda review'unu okumakta olduğunuz Driver adlı oyunun bu üç (dört?) tiple de alakası yok. Şöyle ki bir yarış oyunu olup da bu kadar özgün bir senaryo ve oyun stiline sahip bir oyun oynamadım ben şimdiye değin. Need for Speed serileriyle çoğunlukla başı çeken Electronic Arts'ın bu sefer başı ağrıyacak gibi.

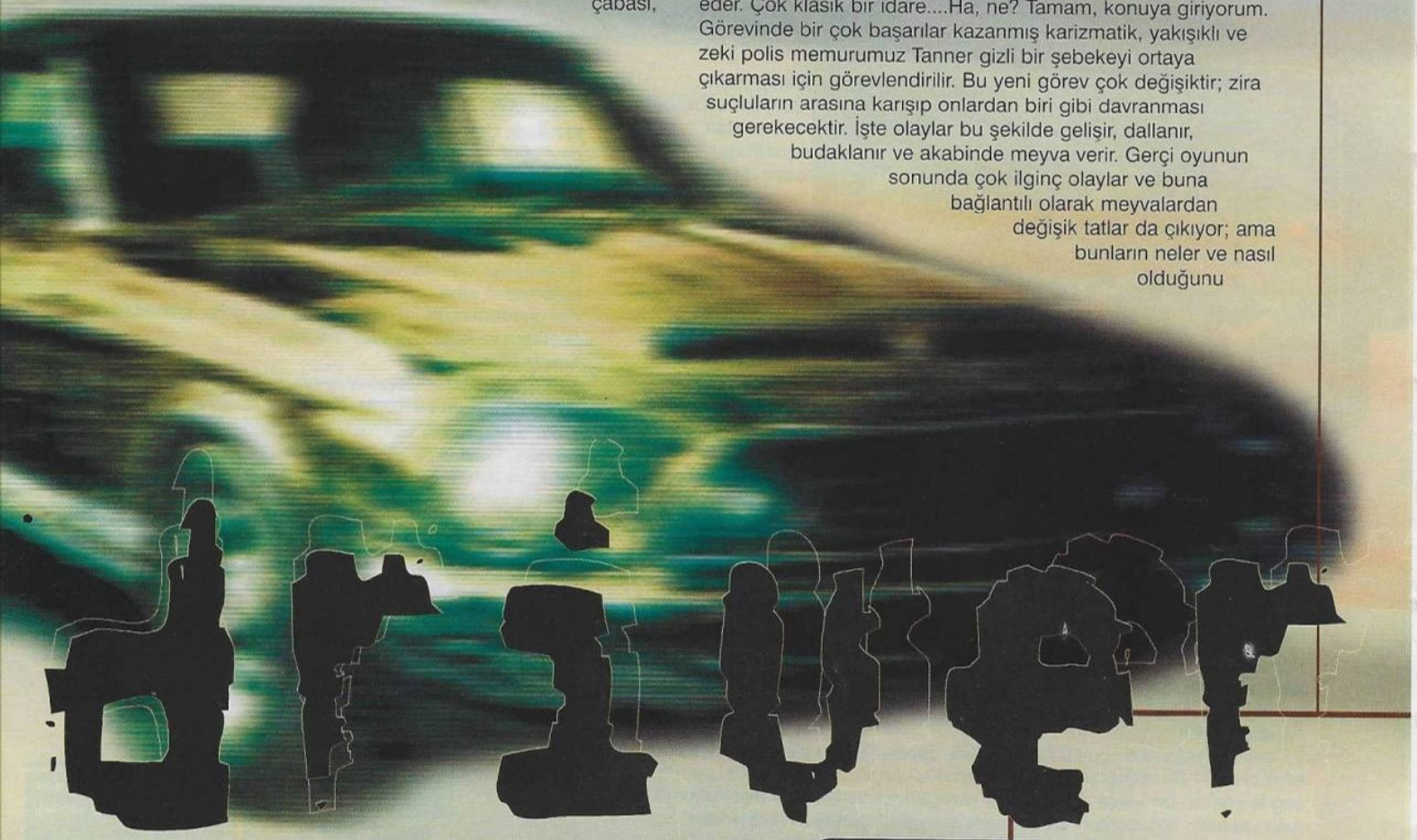
Driver, genel bir bakışta bir hırsız-polis oyunu olarak göze çarpıyor. Ama ne çarpma! Oyun PlayStation'da zaten yeteri kadar üne sahipti, bir de PC platformunda çıkınca iyice popüler oldu. Ben de sevgili Zebani'mden alınca oyunu, doğru eve yollanıp taktım CD'mi bilgisayarımın uygun yerine, "Neymiş bakalım bu oyun bu kadar?" diye... Şairane yaklaşımlarımı bir kenara bırakırsak, hemen belirteyim: KESİN ALIN!

Oyunu yapan firma Reflections. Sayfaların bir taraflarında onunla ilgili bir kutucuk göreceksiniz ve "Vay bea! Demek o oyunu yapanlar da bu adamlarmış!" diye hayretinizi dile getireceksiniz. Pazarlayan ve dolayısıyla yayımlayan firma da GT Interactive...

EA'in Need for Speed IV'de Carrier seçeneğiyle fazla başarılı olamasa da gerçekleştirmeye çalıştığı oyuna bir "storyline" koyma çabası, Driver'da tam olarak kendini bulmuş halde. Yani bu oyun sadece al eline direksiyonu, şunu geç, bunu solla şunu sağla oyunu değil. Tamamen kendine has (her ne kadar çok klişe olsa da) bir senaryosu var. Kahramanımızın adı Tanner. Çok klasik bir isim. Mesleği polis. Çok klasik bir iş. Tipi idare eder. Çok klasik bir idare....Ha, ne? Tamam, konuya giriyorum. Görevinde bir çok başarılar kazanmış karizmatik, yakışıklı ve zeki polis memurumuz Tanner gizli bir şebekeyi ortaya çıkarması için görevlendirilir. Bu yeni görev çok değişiktir; zira suçluların arasına karışıp onlardan biri gibi davranması gerekecektir. İşte olaylar bu şekilde gelişir, dallanır, budaklanır ve akabinde meyva verir. Gerçi oyunun sonunda çok ilginç olaylar ve buna bağlantılı olarak meyvalardan değişik tatlar da çıkıyor; ama bunların neler ve nasıl olduğunu



MEG güne başlıyor!



MEG'den Trafik canavarı olma kursları -katılım serbest!

tek direksiyon

Kural 1: Araba kullanmak bir sanattır, bu yüzden direksiyon, acemi kadınlar gibi titreye titreye çift elle değil, tek elle tutulmalı. Hatta hiç tutmadan arabayı sürebilmelisiniz. Yukardaki grafikte direksiyon tutmadan giden bir acemiyi görmektesiniz (ben değilim o!)

geçiş hakkı

Kural 2: Yukardaki grafikte de görüldüğü gibi yeşil araba ve polis en doğal hakkım olan "geçiş hakkımı" ihlal etmiş durumdalar. Bu gibi durumlarda söz konusu arabalara bodoslama girilmeli. Anında kaçmanız gerektiğini söylememe gerek yok!

şerit bölme

Kural 3: Gördüğünüz gibi şerit benim! hatta yol benim. İkili bir şeridi üçe bölmek bir sanat hatta sanattan da öte birşeydir. Tampon tampona gidip aradan yağ gibi sıyrılmanız gerekir. Direniyorlarsa tekerleklerinizdeki bıçakları kullanın

deniz havası

Kural 4: Ee, burda aslında bişey yok. Araba denize uçuyor. Yani giden yeşil arabaya yol vermek istedim ama deniz çekti beni galiba! Zaten 2 yıldır tatile de gidemiyordum. Ne var ne sırıtıyorsunuz! Lastik patladı işte. Deniz de ne kadar güzel! Masmavi! Ehue!

öldürseniz söylemem!

Hikayemiz de bu şekilde... Oyunun kendisine gelince:

OYUN:

Undercover kısmının, yani Driver'ın ana bölümünü oluşturan yerin, ana mantığı şu: Size her seferinde otomobilinizle yapacağınız belirli bir görev verilmekte. Bu görevler bir tetikçiyi izbe bir sokaktan alıp onu adam öldürmeye götürmekten, bir karavanı amansız bir şekilde takip etmeye kadar değişebiliyor. Sanırım bir izlenim oluştu kafanızda. Yalnız bu görevleri yaparken Amerikan argosunda "aynasız" olarak tabir edilen polis amcalar her an peşimizde. Daha doğrusu bizi fark edene kadar... Mesela bir elemanla Miami şehrinin belirli bir noktasında buluşacaksınız. Eğer oraya giderken polisler tarafından fark edilirseniz, buluşma noktasına geldiğinizde bir ok yerine "!" göreceksiniz. Bu "Lose the Tail" demek oluyor. Yani bin bir türlü manevra olayına girerek şehrin sokaklarında bir o yana, bir bu yana saparak izinizi kaybettireceksiniz. Ancak ondan sonra rahat bir şekilde adamınızı alabilirsiniz.

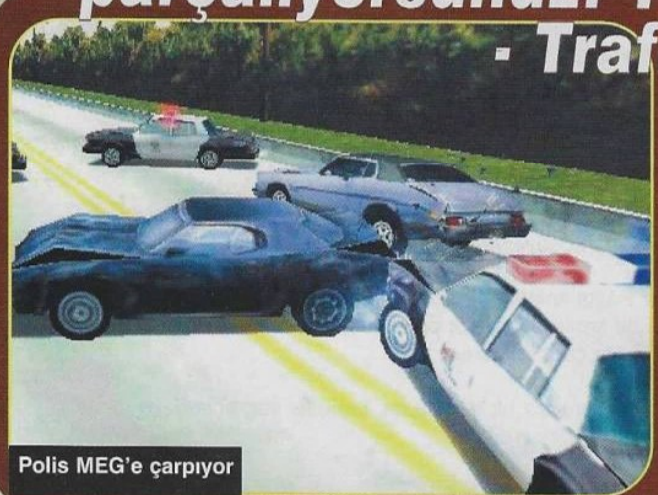
Deminden beri konuşuyorum iz kaybettireceksiniz, sağa sapacaksınız, sola sapacaksınız, diye; ama bütün bunları oyunu ilk oynamaya başladığımda yapmaya çalıştığımda elime geçen tek şey hayalimin ellerimi kesen kırıklarıydı sadece... Bu ne demek oluyor efendim? Pratik! Köpek gibi çalışacaksınız abi. Bir kere, Driver'da kullandığınız otomobil, öyle diğer oyunlardaki gibi post-modern, ultra-lüx, süper kontrol edilebilitesi olan otomobillere benzememekte. Daha çok Interstate 76 tarzında (Interstate 82 geliyor bu arada, aklınızda bulunsun.), dizayndan çok motor gücü ve dayanıklılığın ön planda olduğu bir alet kullanmaktayız. Need for Speed hayranları burada biraz duraksamıştır sanırım. Ben de ilk duyduğumda "Ne iş?" demiştim; ama geldim, gördüm ve oynadıktan sonra bir kere daha anladım ki kaç zamandan beri iyi bir yarış oyunundan alamadığım zevki fazlasıyla verdi Driver bana ("Re-Volt için de böyle demiştin, ne şahsiyetsiz bir yazarsın oğlum sen!" diyebilirsiniz belki; ama onun olayı farklıydı bea...). Şimdi kullandığımız otomobil konusundaki her türlü kırığın üzerinden terliğimizle geçtikten sonra gelelim biraz önce söz ettiğim pratik olayına: Her ne kadar kendimize göre iyi bir şoför olsak da bizi işe alan amcama da bir şekilde kendimizi kanıtlamak zorundayız. Bu yüzden Undercover kısmından New Game dediğimizde kendimizi bir kapalı otoparkta buluyoruz. Burada bizden istenen sağ üst köşeye ileştirilmiş listedeki manevraları bir dakika içerisinde gerçekleştirmek. "Ne olacak, hiç mi practice görmedik!" diyebilirsiniz; fakat bu kısmı gördüğünüzde işin o kadar da kolay olmadığını beyninizin bütün kıvrımlarında hissedeceksiniz. İlk önce Y.Z. (Matrix'den alıntı, artificial intelligence, çevirmen arkadaş böyle buyurmuş.) size en mükemmel şekilde gösterecek hangi hareketin nasıl yapılması gerektiğini. Tabi siz ilk izleme anınızda, olayı yarıda kesip hemen geçeyim düşüncesiyle kendiniz yapmaya çalışacaksınız. Fakat ne oldu? Suratınız asıldı biraz. Dediğim gibi, o kadar kolay değil. Yine de üç beş denemeden sonra halledebileceğiniz bir şey... Daha fazla yardım için yazının daha sonraki kısmındaki Controlling'e bakın.

Undercover'dan devam ediyoruz. Oyunun senaryo kısmını oluşturan bu bölümde, dört şehir var: Miami, San Fransisco, Los Angeles ve New York. Şahsi fikrim, buradaki bölümlerde neyi, ne şekilde yapacağınızı açıklamak ve sırf yer doldurmuş için yazmak hem gereksiz, hem de sizin oyundan alacağınız zevki azaltacağı için bir o kadar da anlamsız. Mission'ların nasıl olduğu hakkında genel bir fikriniz oldu zaten. Yalnız bu dört şehirdeki bölümleri bitirdikten sonra, bir tane gizli şehir çıkıyor ki bu sadece PC versiyonu için konulmuş bir özellik (PlayStation'cılar delirsin inşallah!). Bir dipnot olsun kafanızın bir köşesinde.

Deminden beri anlattığım **Undercover**, Driver'ın sadece bir parçası. Diğer bölümler için bir tanıtım yapsam fena olmaz sanırım:

Take a Ride: Eğer derseniz ki "Benim işim olmaz öyle mişin falan, takılacağım kafama göre.", bu olay siz çılgın çocuklar için yapılmıştır, desem ne fayda. Bence şehri tanımaya çalışmaktan başka işe yarayan bir seçenek değil. Zira şehri bu şekilde ezberleyip, her virajın, her sokağın yerini bildikten sonra nerede kalır o heyecan? O

"oyunda Blues Brothers'dan daha çok araba parçalıyorsunuz! Yani ben öyle yaptım!" - Trafik canavarı MEG



Polis MEG'e çarpıyor

MEG polisten kaçıyor

yüzden ben derim ki boş geçin.

Cheats: Sanki dergi tanıtım köşesi gibi oldu; ama, valla, böyle bir seçenek yok değil oyunda. Klasik konsol oyunu tribi. Fena değil aslında...

Options: Klasik 3D kart ayarları, tuş takımı ve zorluk seçimi türü şeyler. Tek dikkat edilmesi gereken yer, tuş takımı kısmı ki otomobiliniz üzerinde iyi bir kontrol sağlamak açısından inanılmaz derecede önemli. Çok ciddiyim.

Film Director: Benim pek ilgimi çekmese de oyunun çoğu insan tarafından çok atraktif bulunan parçalarından biri daha... Baktınız bir gün süper kullanmışsınız altınızdaki hayvanı, polisleri ezip geçmişsiniz kendinizde en ufak bir çizik bile almadan ve bu üstün performansınız tarihe altın harflerle kazınsın ve göreceğiniz ilgi sizi delirtsin istiyorsunuz. İşte "BUYUM BEN!!" demek için geleceğiniz yerde durmaktasınız şu anda efendim. Kaydedin kovalamacanızı veya eğer tek başınıza salak salak gezdiyseniz (ki GamESHoW okuyucusu öyle bir şey yapmaz) Take a Ride olayınızı, sonra her türlü ucubik, abidik ve gubidik kamera açısından defalarca ve defalarca izleyin en ufak manevranızdan tutun da polislerin sizi yakalamaya çalışıp da hemen az önce yanından geçtiğiniz direğe bindirmelerini. Ara sıra güzel olsa da, her seferinde bakılabilitesi olan bir özellik değil kanımca. Size kalmış.

Practice: Yani! Önceden konuştum burası için.
Best Records: Eh, isminden de anlaşılacağı gibi en iyi skorlarınıza bakabileceğiniz bir yer. Yalnız burada saçma bir şey var: Oyun kendiliğinden kaydetmiyor skorunuzu. Sizin illa kasıp, ısrar edip kendinizin uğraşması lazım. Bence saçma olmuş. İnsanın içinde hiçbir zaman "Aha, dur! Şu skorumu kaydedeyim." şeklinde bir istek olmaz ki. Bilgisayardan bekler kişi; çünkü ezmiştir onu ve bilgisayarın eli mahkumdur köpek gibi yazmaya o skoru! Tamam geçiyorum.

"Araba kullanmasını bilmem, kullansam da hızlı sürmem, hızlı sürsem bile kuralların dışına çıkmam

Driving Games: Deminden beri açıklamayıp sona bıraktığım bölümün burası olmasının nedeni kendi içinde ekstradan bir menüsü olması. Aslında bu kısım, Undercover bölümünün mission'larının parçalanmış hali şeklinde. Demek istediğim, Undercover'a başlamadan önce burada birkaç deneme yaparsanız eğer, çok büyük iyilik olur oyun zevkiniz için. O yüzden, burayı kısa da olsa açıklamazsam kesinlikle olmaz, diye bir düşünce belirdi kafamda:

Pursuit: Bir otomobili, belirli bir süre içersinde gözden kaçırmadan izlemeniz gerekiyor. Yine kolay görünen; fakat oyuncuyu ters köşeye yatıran bir bölüm!

Getaway: Başta anlattığım "Lose the Tail" olayı. Seçtiğiniz herhangi bir şehirde takılıyor polis peşinize ve siz de izinizi kaybettirmeye çalışıyorsunuz.

Trail Blazer: Gereksiz bir şey bu da. Labutlar var, onlardan

Geçmişin bir yansıması: Destruction Derby

Efendim kimdir nedir bu Reflections firması derseniz eğer, vereceğim cevap hazırdır: Destruction Derby! Otomobil yarış oyunlarıyla alakanız ne derecedir bilmiyorum fakat bu ilgi bir nebze kadar olsa bile bu oyunu duymamış olmanız imkansız ötesi. O ana dek yapılmış geleneksel yarış oyunlarının ötesinde bir oyun olmasıyla bilinen Destruction Derby, bizi gözbebeğimizin kafasından vurmuştu. Adından da anlaşılabileceği üzere, bu oyunda yarışmak yerine birbirimize girmeye çalışıyorduk. Arabalara hasar verme gibi müthiş özellikler bulunmaktaydı DD'de. Her tutulan oyun gibi (gerçi Türkiye'de pek tutulduğunu sanmıyorum) DD'nin de bir ikinci versiyonu yapıldı. O da fena değildi. Son olarak, Net'deki Abandonware sitelerinden DD1'i bir çekin görün derim.

olabildiğince toplamaya çalışıyorsunuz belirli bir süre içinde...

Survival: İşte en adrenalin yükselten bölümlerden biri. Yine Undercover'da bir çok kere karşılaşacaksınız fakat burada sanki daha manyak polisler. Bu sefer bir yerine üç (rakamla 3) aynasızla (holy shit!) karşı karşıyayız ve adamlar harbi manyak. Resmen suçlu yakalayacağız, diye kafayı sıyırmışlar ya... Sanırım burada başarma diye bir olay yok, amaç en uzun süre parçalanmadan dayanmak. Başka bir amaç bulan varsa haber versin.

Carnage: Survival'dan sonra en baba bölüm! Amaç yine belirli bir zaman dilimi içersinde karşıdan, sağdan ve de soldan (niye her yönden demiyorsam) gelen her türlü otomobile maksimum hasar vermek. Çok zevkli. Mutlaka deneyin.

KONTROL:

Driver'ın kontrolü deneyimli bir sürücü (K.O.) için çok zor olmasa da en azından bir alışkanlık gerektirmekte. Bir kere, tuşları klavyenizin kesinlikle iyi hakimiyetiniz olan bir kısmına ayarlayın ki sonradan zorluk çekmeyesiniz. Yön tuşlarından başka iki önemli tuş daha var: Handbrake (El freni) ve Burnout (bilmiyorum, yandı gitti falan denilebilir belki. Tövbe). El freni her yerde kullanılmakta. Her türlü keskin virajda ve ani yön değiştirmelerde bire bir. Yandı git- ay yani Burnout ise hızlı kalkışlar ve yine hız kaybetmeden ani dönüşler için çok yararlı. Bu iki tuşu ne yapıp edip çok iyi kullanmayı öğrenmek gerekiyor. Yoksa Driver'da ilerlemek hayal. Force feedback'iniz veya o tür steering wheel türü bir şeyiniz varsa kontrol mükemmel oluyor. Ben denedim de! Söylemeden geçemedim. Oh!

SON SÖZ:

Driver çok kaliteli ve ününü, popülerliğini hak etmiş bir oyun. Her sabah bilgisayarı açıp bir kere polislerden paçayı kurtarmadan duramıyorum, öyle söyleyeyim size. Kesinlikle en azından bir kere denenmesi gereken bir parça. Şimdiden klasikler arasında yerini aldığı kanısındayım. Tek sorunu, az biraz iyi bir konfigürasyon istemesi. Yani 3D kartınızın yanında RAM açısından da cömert olmanız gerekiyor. Yoksa oyun sık sık yükleme yapıyor, benden uyarması...

Uzun lafın kısası, Driver'ı alın, akabinde aldırın. Son olarak sizi, yine bir bilim kurgu romanından bir parçayla bırakıyorum... Saygılar.

"... Çok eskiden Marslılar da senin ve benim gibi birer insandı. Fizik yapı bakımından demek istiyorum. Sonra yavaş yavaş solunabilir havanın azalması ve daha binlerce nedenle biçim değiştirip ufala ufala, mikroskopik bir hayat unsuru haline geldiler ve en uzun süre yaşayabilen bir bitkinin; bir kaktüsün içine sığındılar.

...Çünkü sen aynı anda iki Marslıyı birden (içine) aldın. Bir erkek unsurla bir dişi unsuru..."

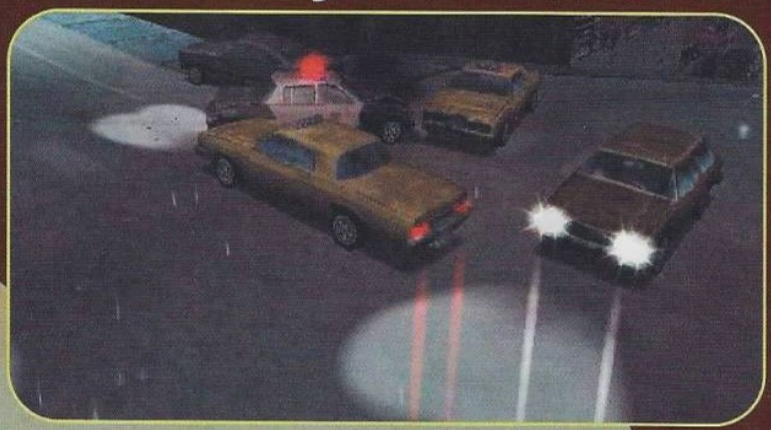
Peter Randa, Mars'dan Gelen Ölüm, Baskan Yayınları (1983)

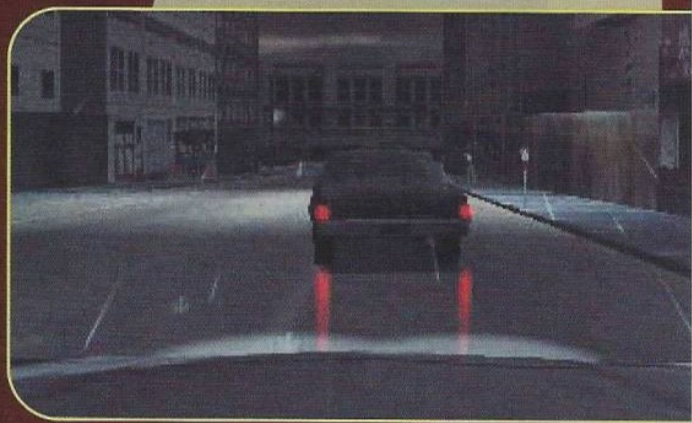
MEG'den trafik canavarı olma kursları: Ders 2: Trafik sözlüğü (yayalar okumasın)

Araba: ***Metal ve motorlu truva atı. O bir canavar, o bir erkeklik simgesi, hıhahaa!***
Vites: ***Devamlı yükseğe takıp hızı artırmak için yapılmış estetik alet! Çok güzeller!***
Gaz: ***Ayağınızı sonuna kadar basmanızdan başkaca bir işlevi yok!***
Fren: ***Son derece gereksiz bir aksam!***
Trafik Işıkları: ***Boş yere enerji kaybı.***
Debriyaj: ***Bilmiyorum! Benim arabam otomatik vitesli (bi çelişki var!)***
Yaya: ***Arabanın ön tarafına yapışan sivrisineklerin daha büyüğü ve daha kanlısı!***
Trafik Polisi: ***İyi günler memur bey! Yoo hayır! sizin alet bozuk!***
Ehliyet: ***Bu da gereksiz. Kaç ağaç kesiliyordur bu kağıt parçaları için. Yazık***
Demir Bükey: ***Bir gün program başlangıcında bi araba çarpacak ona!. Evet evet! çarpacak, ben çarpacağım!***

ama Driver'da babamı bile tanımam! Çarparım ona!"

-Terbiyesizsürücü Mert!





1 CD

FİRMA: GT interactive
TÜR: Racing
SİSTEM: P 266 32 MB Ram/ 188 Mb HD/ win 95-98/ 8 MB 3D Card.

Zevkle oynayacağınız güzel mi güzel bir oyun. Orijinal bir senaryoya sahip. Almalısınız

Türkiye Ditribütörü:
Ersan Games
Tel: (0212) 290 24 90

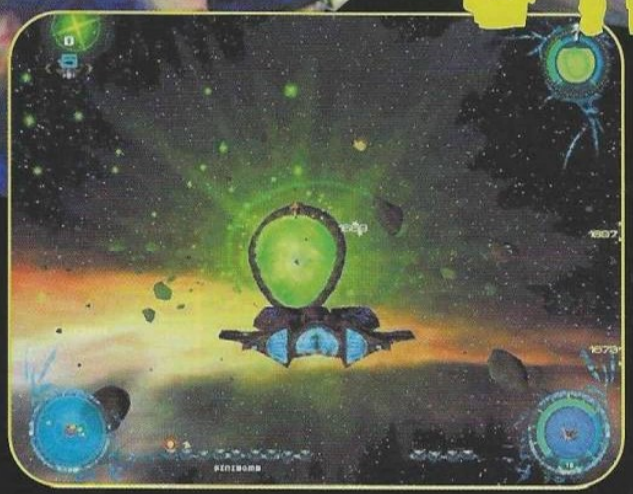
% 90

"Bu güzel klasiği müthiş efektler,

Sinistar Unleashed

Özgür GÜLTEKİN
ogultekin@atv.com.tr

Selamlar, saygılar efendim. Uzun zamandır görüşemiyorduk, nasılsınız bakalım. Umarım herkesler iyidir. Bende iyi sayılırım işte. Ya, dergi tekrar yayın hayatına başladı da iyi oldu hani. Biz de eğlenecek yer arıyorduk. Gerçi ilk sayı için bir şeyler yazamadım ama olsun. Bak, kısmet ikinci sayı içinmiş. Aslında sevgili Zebani Bey "Gel, al bu oyunu yaz."deyip elime tutuşturmasaydı cd'yi açıkçası daha birşey yazacağımda yoktu. Gel gör ki camiada ben adventure'ların adamı olarak tanınırım; ama bu yazıda tanıtacağım oyun oldukça gelişmiş bir dupdup. "Dupdup da ne ola ki ?" diye bön bön bakanları görüyorum. Hıım, iyi bir Gameshow okuyucusunun bunu bilmesi lazım aslında; ama ben yine de yeni kuşak okuyucular için bunu biraz açayım. Ne demişler? Bilmemek değil, öğrenmemek ayıptır. Şimdi dupdup kısaca, hani böyle eski atari salonlarında veya C64'lerde oynadığımız bir takım garip uzay gemileri ile daha garip uzay gemilerini vurmaya çalıştığımız uzaylı uçuk oyunlar vardır ya? Heh, işte bunların geneli demek oluyor. Gavur diyarlarındaki meslektaşlarımız eskiden bu tip oyunlara shoot'm up da derlerdi. Derlerdi, diyorum; ama neden böyle, diyorum hemen açıklayayım. Şimdi bunun Türkçe manası yukardan gelenleri vur, demek oluyor bildiğiniz gibi. O zamanlar bu tür oyunlarda vurulacak gemiler ekranın hep üst tarafında olduğu için böyle denmiş. Ama zamanla teknolojinin ilerlemesiyle gemiler artık ekranın sağından, solundan, altından ve bilumum saçma yerlerinden gelmeye başlayınca unutuldu tabi shoot'm up olayı. Zaten işin içine 3D olayı da girince artık bunlara shoot'm everywhere bile denebilir. Fakat, gel gör ki, biz kendi aramızda daha öncede dediğim gibi dupdup diyoruz. Örnek : "Oğlum, yeni bir dupdup çıkmış süper. Bir alien gemileri var, ölürsün vallahi. Hadi kodum." . Neyse bu dupdup olayını aştığımıza göre artık biraz da oyundan bahsedelim, derim ben (Bozuk cümle yapısı örneği, özne sonda. Tipik Gameshow yazarı). Hee, hemen baştan söleyeyim oyundan gerçekten zevk alarak oynamak istiyorsanız bir adet 3D hızlandırıcı karta, bir adet bol tuşlu joypad'e ve 3D ses verebilen ses kartınız olması gerekli. Yoksa almayın bu oyunu, gerçekten paranıza yazık. Gidin Galaga oynayın muhaha. Efendiiiim. Bilmem, bu sayfanın başındaki logo dikkatinizi çekti mi? Eğer çekmediyse oyunun ismi Sini Star. Yıl 2449. Her uzayda geçen oyunda olduğu gibi bu oyunda da bir federasyon vardır. Herşey gayet güzel giderken bir takım dallama uzaylılar federasyona saldırma cüretinde bulunurlar. Tabi biz de iyi adamı oynadığımızdan dolayı "vatan, millet, federasyon" diyerekten dallama uzaylıların dev teleportuna nedeni bilinmez bir gazla saldırırız. Ama gel gör ki kazın ayağı öyle değildir. Gemimiz vurulur ve direkt teleportun içine doğru sürüklenir. İşte oyunun başındaki güzel animasyonlu demoda da aynen bunlar anlatılıyor. Teleportun diğer tarafına geçince kontrol artık bizde oluyor. Hocam bilmem hatırlıyor musun başta söylemiştim ben sana joypad lazım, diye. Heh, varsa iyi; ama yok baba benim joypad'im falan, diyorsan hemen ESC'e bas ve control config'e gir. Artık ordan kafana göre en rahat tuşları tanımla. Sana garanti ediyorum oyunu hep klavye ile oynayacaksan oyundan sıkıldığında on parmak klavye öğrenmiş olacaksın. Muhaha... Neyse, biraz oyunun oynanış tarzından bahsedelim. Oyunda öyle önüne gel herşeyi vur olayının dışında yapmanız gereken başka olaylarda mevcut. Bir kere her bölümün başında size ne yapmanız gerektiği zaten söyleniyor. Bu sizin ana göreviniz oluyor. Ekranın sol alt kısmında radarınız var. Buradan geleni gideni falan gözetliyorsunuz. Sağ alt tarafında ise geminizin gücünü gösteren bi yuvarlak var. Son olarak sağ üst köşede ise düşman gemisinin hasar durumunu görebiliyorsunuz. Oyuna başladık ilk yapmanız gereken şey düşük olan enerjinizi doldurmak. Bunun için etrafta zalak zalak uçuşan meteorlardan faydalanabilirsiniz. Oyunda iki adet silah var. Birincisi meteorları vurup maden çıkartarak enerjimizi arttırmaya yarayan miner lazer, diğeri ise bilumum düşmanlarımızı avlamak için kullanacağız toplamı dokuz çeşitten oluşan silahlar. Düşmana karşı olan silahları 1-9 arası tuşlara basarak seçebilirsiniz. Ama bu silahları kullanabilmeniz için sağ alt köşedeki enerji göstergenizin hatırı sayılır bir miktar dolusu olması lazım. Yoksa değil ateş etmek, düşmana dil bile çıkaramazsın onuda söyleyeyim. Meteorları



vurduk, madenleri topladık ve Allah ne verdiyse gücümüzü arttırdık. İş bununla bitiyor mu ? Tabi ki hayır. Biraz da silaha ihtiyacımız var. Onun içinde etrafta bulunan çirkin görünüşlü gemileri vurun. Bunlar kargo gemisi size ateş bile etmiyorlar zaten. O yüzden avlamak çok kolay. Eki eki. Dokuz adet silahın yanında bir de ekstra objeler var. Bunlarda geminize shield, speed ve bunu gibi bir takım yeni özellikler kazandırıyorlar. Bu yeni özellikleri kullanmak için F tuşlarını basabilirsiniz. Şimdi de azcık silahları anlatayım ben size. Bir numaralı silahımız önemli, ismi Sinibomb bölümlerde çıkan ve Sinistar olarak adlandırılan hayvani çap ve çirkin görünüşlü gemileri ancak bu silahla yok edebiliyorsunuz. Öbür silahlar bu çirkin hayvanlara işlemiyor nedense. İki numarada illaki her uzay gemisinde bulanması gereken bir adet layzer silahı var. Bu silahla ateş ettiğiniz sürece enerjiniz azalır ona göre. Üç numara misilleme saldırılar için missile oluyor. Dört, bu silahın ne olduğunu unuttum. Beş Concussion denilen silah

ÖLMEYEN KLASİK: SINISTAR

Sinistar oyununu yenil nesil pek bilmez; ama tarihsel misyonumun bir parçası olarak hepinize öğreteceğim "oyun tarihinde devrim niteliği" taşıyan oyunları. Kaçamassınız bu gerçekten. Yıl 1983, şirket Williams Elektronic Games, Oyun Sinistar ve Teknoloji hiç de iyi değil! O günler Arcade salonlarının her yerde cirit attığı günler (oldukları yerde duruyorlar ya neyse işte!). Ve o yıl arcade salonlarına bir bomba düşer: SINISTAR. Millet bu oyunu oynamak için kaçak jeton bile bastırır, gece gündüz bu oyun oynanır. Nedir bu oyun? Basit bir shoot'em up, başka birşey değil ama kazın ayağı öyle de değil. Sinistar birçok ilke imza atmıştır. İlk stereo ses sistemini kullanan, dijitize sesleri olan, özel olarak dizayn edilmiş optical joystick'le oynanan, level dizaynları ve her yaratığın farklı sesleri ve hareketlerini barındırdığı bir oyun. Bunlar zamanına göre ilk olduğundan dolayı ilgi çekmiş ve bugünkü oyunların gelişimine katkısı bulunmuştur. Bunları çalışın önümüzdeki ay sözlü yapacağım!

sesler ve oynanabilirlik olarak teknolojinin el verdiği kadarıyla geliştirdik" - Mark Tsai, GameFX

ne fazla ne iyi ne fazla kötü orta bişi işte deneyin görün. Altı, bu sürpriz. Yedi Charcing Proto : Düşmanı veya meteorları atomlarına ayırır. Sekiz, Mind control : etkili temiz ve güçlü birşey arayan sert erkeklerin silahı. Dokuz, Lighting Storm : bununla şimşekler çaktırıp yağmurlar yağdırabilirsiniz. Silahların bazıları direkt enerjinizden beslendiği için boş yere ateş etmemeniz sağlınız açısından oldukça iyi olur. Oyun böyle sürüp gidiyor işte. Ben şahsen iki üç bölüm kadar oynayıp sıkıldım. Bu arada oyun yanılmıyorsam yirmi dört bölüm falan. Bölümlerde gördüğüm kadarıyla değişen şeyler düşman gemilerinin biçimi, mekan grafikleri ve zorluk. Onun dışında bir süre sonra oyunu oynarken sıkılıyorsunuz. Zaten bir bölümü bitirmek nerdeyse on beş yirmi dakika falan sürüyor (ben easy'de oynadım bu arada). Vallahi, ne diyeyim böyle bir dupdup oyunu için söylenecek fazla birşeyde yok aslında. Eğer iyi bir 3D kartınız varsa ve hayvanın performansını ölçmek istiyorsanız bu oyunu alın, derim ben. Eğer ekran kartınızın ram'i kaldırıyorsa (32 mb falan gibi) 1280 X 1024 çözünürlüğünde ve 32 bit renk derinliğinde oynayabiliyorsunuz oyunu. Bu da sizi maymun etmeye yeter de artar sanırım. Ha, bir de unutmadan söyleyeyim, eğer force feedback destekleyen joystick'iniz varsa oyun onuda destekliyor. Ne diyeyim ki başka sizlere hıım grafikler harbiden güzel. Oyunu almasanız bile bir kere görün bir yerlerde. Sonra ses olayı da gerçekten kaliteli. Donanımınız iyi ise düşman gemileri odanızın içindeymiş gibi oluyor. Son olarak bu tarz oyunlardan hoşlanan herkeslere bu oyunu tavsiye bile edebilirim. Sağlıcakla kalın, kendinize iyi bakın. Soğuk su içmeyin ve bana mektup yazın. Bir dahaki ay görüşmek üzere, byeee...

1 CD

Eski Klasiği bu şekilde görmek her ne kadar güzelse de sanırız ki klasikleri seçerken biraz daha dikkatli olmak gerekiyor. Sonuçta oyunun fazla tutmayacağı kuvvetle muhtemel! Alma ihtimaliniz var!

FİRMA: Gamefx
TÜR: Action-Shoot'em up
SİSTEM: P 233 64 MB Ram/ 3d Accelerator/ Win 95-98

% 75

En kötü düşman, düşmanlığını gizleyendir
Ancak 2. dünya savaşında milletler düşmanlığı
bırakın gizlemeyi başkalarına
gösterme konusunda ellerinden geleni yaptılar

Panzer General ve şimdi

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Bu oyundan çektiğim kadar hiçbir şeyden çekmedim gibi çarpıcı bir başlangıç yapabilmek isterdim; ama ne yazık ki kızlardan bu oyundan olduğundan daha çok çektiğim için, ve yalan söylemeyi sevmeyen birisi olduğum için öyle güzel bir başlangıç yapamıyorum. Gitti yani yazı çok kötü daha baştan kaybettim. Bir dakika gidip biraz üzüleyim.

İki gün sonra...

Bu oyundan çektiğim kadar hiçbir oyundan çekmedim (arada yalan söylemeye alıştım da). Zamanında birincisini oynardık; ama aslına bakarsanız Amiga'da mı oynardık yoksa PC'de mi tam emin değilim. Pembe haplarımı unuttuğumdan değil. Sadece ben... ben... bilemiyorum. Sonra o amca beni yanına çağırdı ve... ve.... hayır.

Üç-beş gün sonra...

Yazıyı bir türlü yazamadım. Aradan geçen günler beynimde yeni kıvrımlara yol açtı mı bilemem; ama şimdi bir kere daha deneyeyim.

Bu oyundan çektiğim kadar hiçbir oyundan çekmedim. Zamanında PC'de az oynamazdık ilkini. Belki bazılarınız karıştırıyor olabilir, ama ilki Amiga'daydı eminim. Bu nasıl bir hafıza. Her neyse.

Panzer General ile pek fazla ilgilenmemiştim ilk başta, saçma gelmişti. Fakat günler ve günleri kovalayan aylar geçtiğinde, Panzer General 2 geldiğinde hayatımda belli başlı değişiklikler oldu. Bu değişiklikler ilişiktedir.

İlişik:

1) Hayatımın her anında tırnaklarım uzun gezmeye başladım. Onları kesecek vaktim yoktu.
2) Hafta sonlarını sokakta geçirmeyi saçma bulmaya başladım.
3) Monitörün saatlerce bakılınca baş ağrısı yaptığını anlamaktan çok, sezdim.

Yine her neyse.

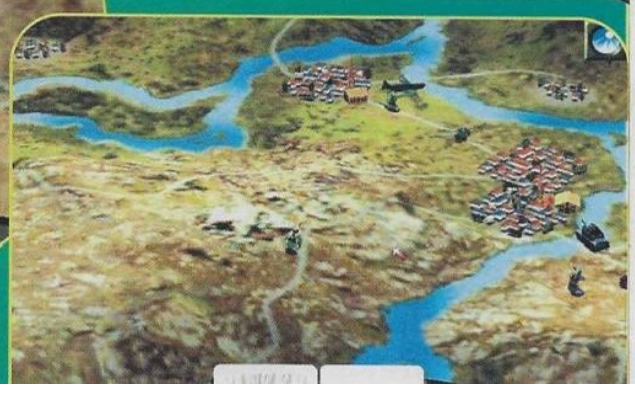
Şimdi Panzer General 3D Assault geldi. Bu sefer ilk iki oyundaki kadar umutlu değildim. Bir kere ilk iki oyun birbirine çok benzeyen, ve sadece teknolojinin avantajlarını kullanarak yapılmış bir değişimin ürünüydüler. Oyunun matematiği epeyi bir değişmişti ve yeterince güzelleşmişti. Peki yeni bir oyunda ne yapabilirlerdi ki? Savaş aynı savaş. Alman olarak Amerika'yı almayı da başardıktan sonra beni heyecanlandıramaz herhalde bir kere daha ısıtılmış temcit pilavı. Ayrıca oyunun 3D olması gibi bir dezavantajı var. Siz bu konuda ne hissediyorsunuz bilemem; ama hiçbir strateji oyununda üçüncü boyutun bana bir şey kazandırdığını görmedim açıkçası. Hatta sırf 3D olduğu için oynamadığım oyunlar da mevcut. Mesela Warzone 2100. Bence bu gibi oyunlarda oyuncunun kendisini yalnız hissetmesi gibi bir sorun söz konusu. Ayrıca biliyorsunuz 3D yaratılmış her şey aslında cam gibidir, yepyenidir, ileri teknoloji ürünü gibidir. 3D'nin realizm adlı alt dalı bunlara yaşayan varlıklar hissini verir ki o da çok zor bir iştir. Bunları bana öğreten Polat sağ olsun biraz bilirim. O yüzden 3D oyunlarda da yine bir yalnızlık hissi vardır. İşte bu ikisi birleşti mi her halde insanın içini sıkan bir oyun olur diye düşünerek, ve SSI'ın PG2 dışındaki oyunlardaki inanılamayacak başarısızlığını göz önüne alarak oyunu alırken biraz "ıhh..." yaptım. Fakat yine de Panzer General'ın adına, anısına ve ona verdiğim sözden dolayı oyunu oynayacağıma ve yazacağıma söz verdim.

Sorunsuz bir installation'dan sonra biraz heyecan biraz korku ile ("ya kötüyse nasıl da patlar bende...") çift tıkladım ikona.

"SSI... Strategic Simulations Inc. ..."

Ve başladı harika bir demo. Zaten Panzer General II'nin de demoları çok güzeldi. Hep söylerim. Bence mühim olan bir demonun güzel gözükmesi, üzerinde çok para harcanması ya da sinemada oynasa gişe yapacak olması değildir. Önemli olan o demonun insana oyunu oynama isteği vermesi ve havaya sokmasıdır. Örneğin C&C'nin ve Red Alert'ün demoları bu kalitelere sahipken, Tiberian Sun'ın demoları görsel olarak şov içerseler bile oyunla ilgili bir "oynamalıyım, geçmeliyim..." isteği uyandırmıyorlar. Hatta uyandırdıkları hissi söyleyeyim, "bir cheat bulup demoları oyunu oynamak zorunda olmadan seyretsem...". Tabi böyle arayışlara girmiş olanlara da bir adres verelim, www.avault.com, ve geçelim.

Her neyse. Dediğim gibi baştaki demoyu seyredince gerçekten havaya giriyorsunuz. Hani demin bahsetmiş



sıra sizde!

assault

olduğum oyunda "yalnızlık hissi" diye bir şey var ya, işte bu demo ile o korkuların tamamından kurtulmuş oldum. Nasıl anlatsam? O demo oradaydı, ve görsel olarak bir şov olmasa bile "güzel"di. Oyuncunun yararı için yapılmıştı, firmanın "Ya, bakın beyler biz bir demo yaptık öyle böyle değil, gerçi bir işe yaramadı; ama yapabileceğimizi göstermek için koyduk buraya." demesi için değil.

Ve ben, bir süredir II.Dünya Savaşı ile ilgili hiçbir şey okumamış, yapmamış ve düşünmemiş olduğum halde bir anda savaşın "havasına" kaptırdım kendimi Zaten bir oyunun demolarının görevi o oyuna "hava" vermek değil midir? Sonra ana menüye geldik ve ben bir kere daha şoke oldum. Oyunun müzikleri tıpkı II. oyunda olduğu gibi çok güzeller. Nasıl olup da bu kadar güzel seçimler yapabiliyorlar anlamıyorum. Zaten SSI'ı da büyük bir firma yapan bu olsa gerek.

Bu menüde her oyunda karşınıza çıkabilecek seçenekler var. Bunları tek tek açıklamaya da gerek yok zaten. Ama aralarında tartışılabilecek iki seçenek var. Bunlardan biri Single Scenario oynamak, diğeri ise Campaign'lerden birine başlamak. Aslında ben böyle durumlarda doğal olarak "Kim scenario oynamak ister ki her halde o seçenekte bir programlama hatası olsa kimse fark etmezdi." diye düşünürdüm. Ancak okuyucularımdan bazılarından aldığım mektup-mail'lere verdiğim yanıtlar ve onlara da gelen cevaplardan anladığım kadarı ile bu oyunu single scenario olarak oynayan birileri de var. Bunun sebebini sorduğumda "Campaign'de aynı tarafı sürekli olarak oynamak sıkıcı, oysa bu şekilde tek tek mücadele edip campaign başarısı yerine yetenek sergileyebiliyoruz. Üstelik böylece her bölümü ayarlanmış olan zorlukta oynayabiliyoruz, oysa Campaign'de bir önceki görevdeki başarı önemli olduğundan her bölüm zevkli olamıyor." diyorlar. Ben ise bunun tam tersi düşünüyorum ve asla single scenario oynamıyorum. Çünkü bence Campaign hissi, ben oradaydım hissi oyundan birazcık daha fazla zevk almaktan daha önemli bir tatmin. İki farklı görüş, siz istediğinizi seçebilirsiniz tabi. Başlayalım Campaign'lere. Şimdi oradan bazı sivriler bu Campaign isimlerinin oyunun içinde de yazdığını söyleyebilirler; ama şu anda bir strategy guide değil tanıtım yazısı yazıyorum, o yüzden oyunu almamış insanların da ne bulacaklarını bilmelerini isterim. Tabi kendi yorumlarımı da katarak almış olanlara da yardımcı olacağım.

-Patton Campaign.

Benim hiç sevmediğim bir oyunlar serisi. Ama bunla aldanmayın ben hiçbir zaman bu oyunda Amerikalıları oynamayı sevmedim, silahları falan hoşuma gitmedi hiç her nedense. Uzun bir campagin. Kuzey Amerika ve Avrupa'da geçiyor. Eğer Amerikalıları oynamak hoşunuza gidecekse neden olmasın; fakat benim oynamam için çok para vermeniz lazım. Çok kolay, ekleyeyim.

-Rommel Campaign.

Avrupa, Kuzey Afrika ve Amerika'da geçiyor. Orta zorlukta bir campaign. Ve benim oyunda tartışmasız en çok sevdiğim bölümler serisi bu. Zaten savaş hissini en iyi veren de bu olsa gerek, ya da benim anladığım anlamda savaş hissini. Alman kuvvetlerinin başında "Blitzkrieg"i yaşamak isteyenler için. Benim böyle bir takıntım yok oyuna oyun gözüyle bakıyorum; ama en hoşuma giden silahlar da Almanlarda. İkinci oyunu oynamadıysanız buradan başlamayın, aksi taktirde oyununuz budur.

-Montgommery Campaign.

Kuzey Afrika ve Avrupa'da geçen bu oyunda İngilizlerin ünlü generalini oynuyorsunuz. Benim oyundan en çok zevk aldığım ikinci Campaign de budur.

Zaten herhalde savaşın en "romantik" bölümleri bunlarmış. Amerika işin içine girince biraz değişmiş işler. Belki de biz sonunu bildiğimiz için böyle geliyordur. Yine biraz kolay bir campaign; ama benim İngiliz silahlarını kullanmayı öğrenmem zaman almıştı. Belki Almanları sevmiyorsanız buradan başlamak da iyi olabilir.

-Guderian Campaign.

Afrika ve Amerika'da geçen bu campaign'de Almanları yönetiyorsunuz. Hiç oynamadım bilemiyorum; ama zorluk derecesi yüksek olduğuna göre zevkli olsa gerek.

-Patch Campaign.

Yine Amerikalıların Fransa'dan Almanya'ya girerken yaptıkları savaşları yönetiyorsunuz. Nispeten kısa ve kolay bir campaign. Bunu oynadım, biraz tavsiye de ederim.

-Kesseling Campaign.

Almanların Avrupa'da verdikleri savaşlar. Çok kısa ve çok zor. İlk oynadığım campaign de bu oldu belki de ondan çok beğendim. Oyunu iyi oynamak gibi bir iddiası olmayanlar sona saklasın çünkü bazı anlarda saçmalık derecesinde zorlaşıyor. Sinir sahibi olmayın.

-Leclerc Campaign.

Dergide bu adamın ismini doğru telaffuz edebilen tek kişi olduğum için herhalde, bu campaign'i de daha oynamadım (ne?). Fransızları oynayıp da ne yapacağım zaten... diye düşünmeyin. Nasıl zor bir campaign belli değil; ondan oynamadım daha.

-O'Connor Campaign.

5 soruluk mini test

savaş taraftarı mısınız yoksa çiçek çocuk mu?

1- Savaş kaçınılmaz oluyor ve sizi beş yıllığına askere çağırıyorlar
a) Milletim için sonsuza kadar savaşırım
b) Hayatta gitmem, gitsem de kaçarım
c) Savaşmayın, sevişin

2- Savaşın teknoloji ve ekonomiye faydası olduğunu düşünüyor musunuz?
a) Elbette! Savaşın tek mantıklı yönü bu
b) Ne biliyim! Ben kaçarım demiştim
c) Bu soruyu Zebaniye soracağım

3- Sizce kadınlar savaşlarda görev almalı mı?
a) Evet. İsrail modeli örnek alınmalı
b) He he he! Evet evet!
c) Zaten onlarla sürekli savaş halindeyiz

4- "Savaşta 1000 atlılar gibi şendik" ne demek sizce?
a) Sanırım savaş çoşkusunu anlatıyor
b) Tek bildiğim şen, Şener Şen
c) Benim de Demet Şener

5- "Aşkta ve savaşta her şey mübahtır" sözü ne demek peki? Hişşt hile yok!
a) Ama sen iyice saçmaladın
b) a şıkkına katılıyorum
c) Hiçbir şıkka katılmıyorum, yani hiçbiri

SONUÇ: Eğer "A" şıkları çoğunluktaysa siz doğarken savaş çığlıkları atarak doğmuşsunuz. "B" şıkları çoğunluktaysa bu şıkların saçmalığının farkındasınız demektir. "C" şıkları çoğunluktaysa ki öyle olmalı, o zaman sizin hiç şansınız yok, Özellikle Demet şener konusunda. Ona asılanın gözlerini oyarım, yaşam ışığını söndürürüm. Yaparım bunu (ne biçim test bu!)

Kamerde savaş var

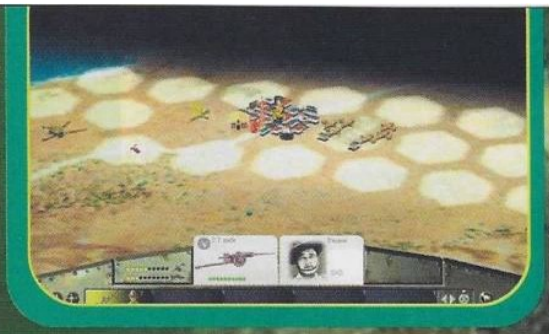
Kamer 2'ye bölünmüştür. "Savaşın, yakın, yıkın" diye çığlık atanlarla "savaşma seviş" diyen çiçek çocuklar. İlk grup Ertunç, Engin, Burçak ve Nesime'den oluşurken, 2. grup Toposh Emre, Yumuşak Rauf, İpna Muder ve Yuvarlak Filozof Omay'dan oluşur. Nesime'nin ilk grupta yer alması dehşetengiz bir çelişki oluştururken, Zebani'nin 2 gruptada yer almaması hayra yorulmaz!

İlk saldırı sanıldığının aksine 1. gruptan değil, toposlardan gelir. Fakat akılları işte değil oynaşta olduğu için tecrübeli militaristler tarafınca şey yapılır, eee şey..! heh püskürtülür (oh be!). Nesimenin ilk anda Rauf'un üzerine uygunsuz olarak atlaması dikkatleri çekerken, Enginin alev püskürtme aygıtı Emreyi patates gibi kızartır. Omay ve Muder'in felsefi naraları ise Ertunç'un tükürük yağmuru ile son bulur...

Topoş çocuklar bu yenilgi karşısında başka bir taktik denemeye karar verirler ve hep beraber toplanıp eee, şey... heh! durum değerlendirmesi yaparlar (bigün ağzımdan kaçacak!). Grubun baş toposu Emre akıllara zarar bir taktik önerir. Katherina operasyonu adı verilen bu taktiğe göre Rauf Nesimeyi baştan çıkaracak ve çiçek toposlar savaşı kazanıp eee, nasıl desem? hep beraber... yani!

Fakat bu dangalakça taktik Nesime'nin Rauf'un stratejik yerlerine bir tekme indirmesiyle son bulur. Ertunç tükürük yağmuruna boğazında birikmiş tüm salgıları da katarak büyük bir ateş gücü oluşturur. Muder çoktan Ankaraya kaçmıştır. Emre ve Omay, Engin'in yangın spreyi karşısında çaresizdir. Sonuçta militaristler topoş çiçekleri bir güzel YENERLER! Ama intikam ateşi bitmemiştir

Devamı gelecek...



Bu da İngilizlerin Kuzey Afrika'da yaptıkları üç küçük savaşı oynaya bileceğiniz bir scenario; ama çok kolay. Hatta öyle kolay ki tesadüfen bitebilir. Yeni başlamış olanlar bir baksınlar. Bu Campaign'lerin zorlukları ile ilgili bilgiler vermeyi düşündüm; ama sağ tuşla klikledığinizde hemen karşınıza bir açıklama geliyor. Benim kesin tavsiyem Campaign'lerin zorlukları ile oynamamanız çünkü çok iyi ayarlanmışlar. Fakat yine belirtmek istediğim noktalar var:

-Chance for a leader special.
Liderlerinizden birine özellik gelmesini kolaylaştırabiliyor. Bence Enhanced olmasında yarar var, oyuna zevk veriyor. Bazı liderleri bazı yerlerde kullanmak zorunda hissediyorsunuz, bu da heyecan katıyor.

-Chance for promotions.
Aynı sebepten dolayı bunun da Enhanced olması iyi olmaz mı, diye sorarak demokrat bir hava yaratayım. Olmaz mı ha?

-Chance of Leader Survival.
Diyorum ki insanı delirmek derecesinde sinirlendirebilecek bu özelliği kesinlikle Decreased'a ayarlayın. Böylece en kolay savaşta bile iyi bir liderinizi kaybetmekten çekinir hale geliyorsunuz. Doğal sonucu olarak oyun daha zevkli oluyor. Yani şöyle oluyor: "zor ve güzel".

-Most Common Leader Type/ Second Most Common Leader Type.
Zaten oyun zorluğuna bir etkisi yok; ama en çok sevdiğiniz ünite tipini seçin. Gerçi campaign sırasına bazen oyunun havasını mahvedebilir; ama yine de zevk almak daha önemli diyorum. Örneğin ben en çok topçuları sevdiğim için hemen onları işaretledim.

Ayrıca;

-Restircted Leaders seçeneği oyunu saçma derecede zorlaştırsa bile çok daha güzelleştiriyor kesin seçin.

-Starting Leader Qualitiy oyundaki en önemli seçimlerden biri fakat bence ellemeyin, campaign'ler güzel ayarlanmış çünkü.

Dediğim gibi Panzer General bence zorlaştıkça güzelleşen bir oyun olduğundan zorluğu arttırmaktan çekinmeyin. Tabi ki abuse'a çok açık bir bölüm ama adam olun, abuse etmeyin.

Oyundaki temel değişikliklerden de bahsedeyim;

-Birincisi her birliğin lideri kavramı epeyi bir dallanıp budaklandırılmış. Subaylarınız oyunda çok, çok, çok, çok önemli bir rol oynuyorlar, anladınız herhalde. Zaten oyun biraz da bunun üzerine kurulmuş durumda.

-İkincisi savaşlar üç boyutlu hale gelmiş ve savaşta saldırmak dışında pek çok opsiyon gelmiş. Paraşütçüler falan bile eklenmiş. Yani oyun daha bir "harbi strateji" (süper kelime oyunu) olmuş (hayır süper kelime oyunu olmamış harbi strateji olmuş (daha da güzel parantez oyunu eheheh)).

-Üçüncüsü tarihi gerçeklere daha da bir uyar olmuş ve zorlaşmış.

-Ve son olarak da strateji yönü savaş dışında da önem kazanmış.

Sakın unutmayın;

-Her görevden önce Battle Map Flyover ile çevreye bakıp ne kadar topa ihtiyaç duyacağınızı anlamayı. Bir çok bölümde bazı birlikler ateş bile edemiyor sadece yanınızda taşımış oluyorsunuz.

Her neyse bu da böyle bir oyun. Diyeceğim o ki eğer eski oyunlardan zevk aldıysanız bu oyunu kaçırmamalısınız. Yok eğer oynamış da beğenmemişseniz yaklaşmayın bile. TOAW ya da benzeri oyunlardan zevk alan biriyseniz o zaman sizin için biçilmiş kaftan. Grafikleri de beğenmeyen birileri varsa (ben beğenmedim) bana mail atıp destek olsun strateji oyunlarında 3D'ye hayır, diye. Kendinize ve topçu birliklerinize ha bir de derginize iyi bakın. Yani benden tavsiye budur. Bakın. Baksanıza.

"savaş aşkın uzantısıdır"
-Mert TOPÇU
"Mert saçmalama! Timur haklıymış"
-MEG

1 CD

FİRMA:	SSI
TÜR:	Strateji
SİSTEM:	P233 32 Mb Ram/ 180 Mb HD/ Win 95-98/ 8 MB 3D Card

Ünlü Panzer generalin bu 3D versiyonunu çok seveceksiniz. Fakat 8 MB'lık bir hızlandırıcı istemesi azıcık sinirlerimizi bozdu. Herşeye rağmen savaşmak için iyi bir neden Panzer 3D...

% 85

32 OYUNLAR

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS

THE OFFICIAL
FIM ROAD RACING CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR

GP500

D&R Mağazaları,
Dünya Gençlik Merkezleri,
Toys'R'Us ve diğer oyun satan
mağazalarda...

Türkçe Kullanım Kılavuzu ile birlikte...

DAĞITICI:
EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : (0212) 212 83 55-56
Fax : (0212) 212 83 53

INTERTOY
www.intertoy.com

MICROPROSE
www.microprose.com

HASBRO Interactive

TEST SÜRÜŞÜ

Hayabusa
www.hayabusa1300.com

GÜCÜ HİSSEDİN!

SUZUKI'den GSX 1300R "Hayabusa" ile Test Sürüşü şansı ve herkese Motorsiklet 2000 Fuar Davetiyesi

Detaylı bilgi kutunun içinde

SUZUKI www.suzukimotor.com

Esin kaynağı olan kitap: Rainbow six - Tom Clancy

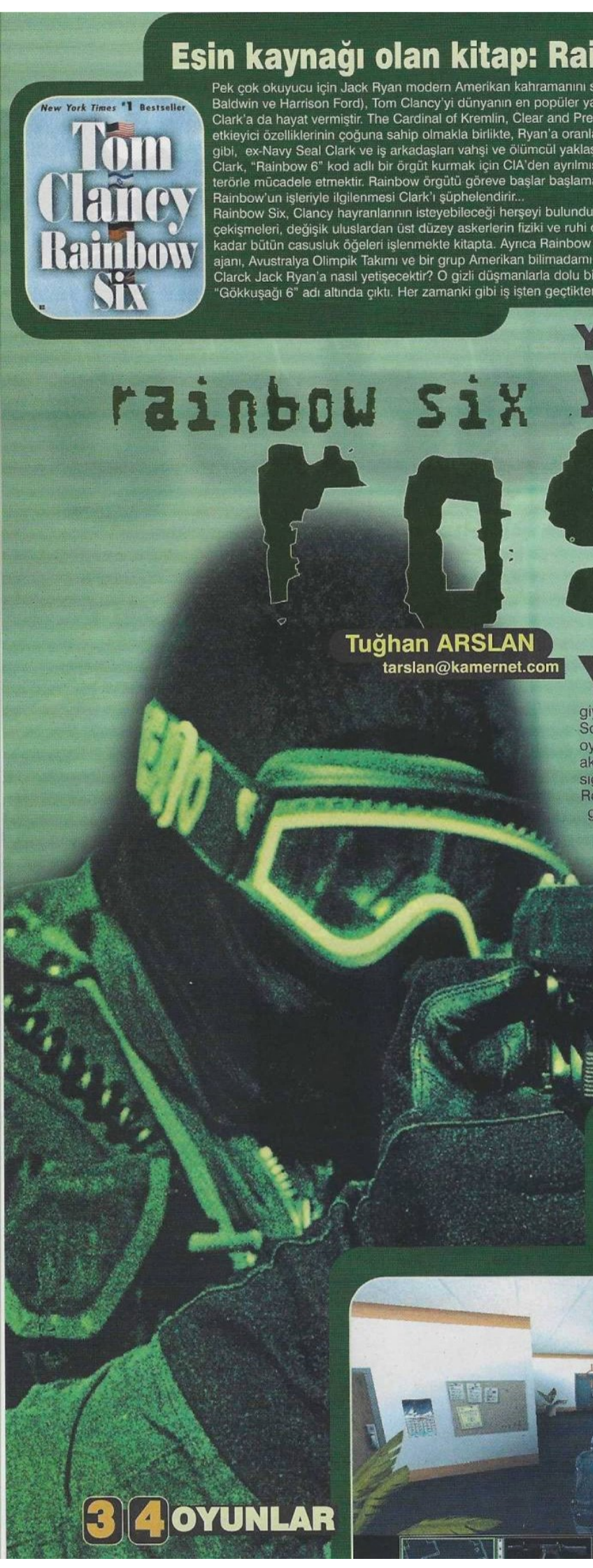
Pek çok okuyucu için Jack Ryan modern Amerikan kahramanını simgeler; disiplinli, fakat güçlü, Ryan (ve onu beyaz perdede canlandıran Alec Baldwin ve Harrison Ford), Tom Clancy'yi dünyanın en popüler yazarlarından biri yapmıştır. Fakat Clancy, gizlice, Ryan'ın tam tersi olan John Clark'a da hayat vermiştir. The Cardinal of Kremlin, Clear and Present Danger ve Without Remose'da kendini gosteren Clark, Jack Ryan'ın etkieyici özelliklerinin çoğuna sahip olmakla birlikte, Ryan'a oranla daha karanlık bir karakterdir. Rainbow Six'in başlarından anlaşılabileceği gibi, ex-Navy Seal Clark ve iş arkadaşları vahşi ve ölümcül yaklaşımın terörle mücadelede en etkili yol olduğuna inanmaktadırlar.
Clark, "Rainbow 6" kod adlı bir örgüt kurmak için CIA'den ayrılmıştır. Amerikan, İngiliz, Fransız ve Alman ajanlardan oluşan bu grubun görevi terörle mücadele etmektir. Rainbow örgütü göreve başlar başlamaz 3 terör eylemini engeller ve işe yaradığını kanıtlar. Fakat Rus ajanlarının Rainbow'un işleriyle ilgilenmesi Clark'ı şüphelendirir...
Rainbow Six, Clancy hayranlarının isteyebileceği herşeyi bulundurmakta. Üstün Rainbow üyelerinin dışarıdaki düşman dışında kendi aralarında çekişmeleri, değişik uluslardan üst düzey askerlerin fiziki ve ruhi olarak çatışmaları ve daha bir çok şey... Şifre çözümünden mesaj ulaştırmaya kadar bütün casusluk öğeleri işlenmekte kitapta. Ayrıca Rainbow takımının çok iyi bir şekilde anlatılması ve tasviri: Popov adında eski bir KGB ajanı, Avustralya Olimpik Takımı ve bir grup Amerikan bilimadamı ve Clancy sanatsal bir şekilde Shiva'nın gizeminin perdesini aralamaktadır. Clarck Jack Ryan'a nasıl yetişecektir? O gizli düşmanlarla dolu bir dünya için mükemmel bir kahraman olabilir. Bu arada Kitap Türkiyede de "Gökkuşağı 6" adı altında çıktı. Her zamanki gibi iş işten geçtikten sonra...

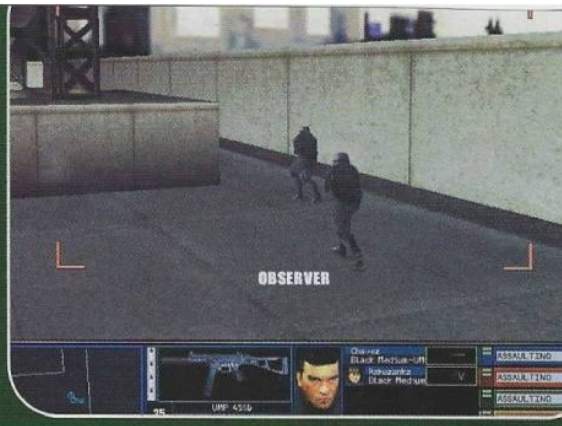
rainbow six rogue

Yeni adamlar yeni silahlar yeni düşmanlar

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

Yazılara giriş sendromunu çoktan atlattığımı sanıyordum ki bu oyun bende apayrı bir sendrom yarattı. Buna Rogue Spear sendromu da diyebiliriz. Tam iki saat otuz yedi dakikadır SWAT kostümümü giymiş bir elimde Flashbang, bir elimde Mouse bir yandan da oyunun SoundTrack'larını dinleyerek "Acaba nasıl bir maymunluk yapsam da oyuna girsem?" diye düşünüyorum. Neredeyse kamuflaj boyalarım akmaya başladı; ancak benim aklıma hala oyunu yere göğe sığdıramayan övgü cümlelerinin dışında bir şey gelmiyor. Sanırım bu da Rogue Spear sendromunun açık bir belirtisi. Şimdi isterseniz biraz geriye dönelim (hiçbir zaman Rogue Spear Sendromu olan biri ile geriye dönmeyin). Yıl 18...- yok çok gittik, yıl 1998. Geçen sene yine bu aylarda hatta biraz daha önce Red Storm'un piyasaya sürdüğü Tom Clancy'nin Rainbow Six isimli kitabı ile aynı adı taşıyan Rainbow Six bence Tactical-Action türünün gelişiminin en büyük öncüsü oldu. Gelişiminin en büyük öncüsü, diyorum; çünkü R6 (Rainbow 6)'dan önce çoğunuzun hatırlayacağı Spec Ops oyunu vardı (Selam Ortak :)). Ancak ben bu tür oyunların asıl kimliğini R6 ile bulduğuna inanıyorum. Motion Capture teknolojisi böyle bir oyuna mükemmel uymuştu. Ayrıca heyecan hissi, ve yusuf yusuf duygusunu en iyi yaşatan oyunlardan birisiydi R6 (bence diyeyimde bazı cesur yürekler atlamasın). Daha sonra Delta Force, Hidden & Dangerous gibi oyunlar çıktı. Onlarda gayet güzel oyunlar ancak Rainbow Six'in ayrı bir yeri var. Bilmiyorum belki de SWAT'ların çalışma stiline benzeyen (SWAT stilini hep sevmişimdir) bir özel timi yönetebildiğimiz içindir. Zaten yabancı pek çok dergide aldığı ödüllerde oyunun ne kadar başarılı olduğunun bir kanıtı (belki bu sene bizde ödül veririz :)). Her başarılı oyunun olduğu gibi bu büyük başarının ardından da bir devam oyun gelmese (Eagle Watch görev paketiydi onu saymıyorum) şaşardım zaten. Ve işte üşengeç firma diye bildiğim (hatta damgaladığım) Red





Storm, R6'nın çıkışından altı ay sonra oyunun altın yumurtladığını fark etmiş olacak ki hemen Rainbow Six 2 yani Rainbow Six: Rogue Spear için kolları sıvadılar ve işte sonunda bekleme bitti.
Oyunu ilk açtığınızda grafiklerde, belki de, pek bir farklılık göremeyeceksiniz. Ancak daha ilk adım atışınızda ışık efektlerini, lambalardan adamımızın üzerindeki giysiye ve kaskına yansıyan ışığı ve gölgeleri görünce "Aaaa, nasıl da fark ettim?", yağmur, kar, sis ve buhar(?) efektlerini görünce de "Ay, çok zekiyim!" diyeceksiniz. Detaylara çok önem verilmiş. Karakter tasarımı ve grafikler üzerinde gerçekten uğraşılmış, belli. Teröristlerin kaşı, gözü, sivilcesi her detayı özenle çizilmiş. Teröristlerin burnunun dibine girip sarılma mesafesine gelseniz bile göz bebeğini görmekten mahrum kalmıyorsunuz. Ne yazık ki bu durum pek uzun sürmüyor; çünkü bu sefer teröristler ilk oyuna nazaran çok zeki. Tabi ki arkasından yaklaştığınızı beyin gücüyle görüp birden dönerek "Heheheee... Vurdum, vurdum!" diyecek kadar da doğa üstü değiller. Ama silah sesini (vay bee...) veya ayak sesinizi duymak(heeyoo, ben geldim güümm diye gürültülü yürümeyin sakın), kardaki ayak (ya da el, eheh) izlerini görmek ve şarjör değiştirme sesinizi duymak gibi özellikleri var. Teröristler görevlere göre tip tip değişiyor. Mesela ilk görevde bir müzeyi basan bıyıklı Mısırlı bir terör örgütüyle boğuşurken,

ve olağanüstü bir rainbow six

Spear

ikinci görevde yağ tankerini ele geçiren Japon, çekik gözlü teröristlerle polemiğe gireceksiniz. Terörist ve diğer karakter animasyonları çok özenilerek yapılmış. Red Storm bu sefer hiç üşenmemiş, tebrik ediyorum. Bir kere animasyonlar Motion Capture, boru değil yani. Ne kadar gerçekçi olduğundan hiç bahsetmeyeceğim bile, Motion Capture sözcüğü yeterli sanırım. Teröristler korudukları bölgede volta atıp, gidip gelirken bakınışları ve dönerkenki animasyonlar mükemmel. Yani öyle yürüyüp yürüyüp birden dönmüyorlar. Önce adımlarını yavaşlatıp bakınıyor ardından dönüyorlar, bilmem anladınız mı? Ya da ben anlatabildim mi? Programcılar üşenmemiş eski oyundaki animasyonların üzerine dört yüz adet (tek tek saymadım ancak benim gördüğüm sırf on dört on beş tane vurulma, yaralanma animasyonu var) yeni Motion Capture eklemişler. Bu arada şimdiye kadar bu türde hiçbir oyunda bu kadar gerçekçi vurulma (ve ölüm) sahneleri görmemiştim. Tüm karakterler vuruldukları yere göre değişik tepkiler gösteriyorlar. Mesela bacağından vurulan birisi ölmüyor (sürünüyor eheh), onun yerine ayağını sürüyor veya topallıyor. Aynı bacağından bir kere daha vurulursa "Ingaaaaa!" diye yere yığılıyor. Kolundan vurulursa nişan alma yeteneği azalıyor, kafasından vurulursa düşünemiyor vs. Düşünemediğiniz zaman zaten ölmüşünüz demektir. Böylece espriyi de açıklamış oldum. Ayrıca vurduğunuz yer mesafe ve silah da adamın ölüş şeklini etkiliyor. Mesela önden bir teröristi (veya terörist sizi) iki kaşının ortasından vurduğunda yavaş yavaş arkaya düşüyorsunuz. Veya enseden vurduğunuzda tıpkı filmlerdeki gibi adam önce dizlerinin üzerine çöküyor, bir müddet öyle durup yüz üstü düşüyor. Yakın mesafeden güçlü silahlarla (mesela Desert Eagle) karın bölgesine ateş ettiğinizde de adamlar silahın etkisiyle fırlıyorlar vs. Şimdi bu kadar vahşi sahnenin olduğu yerde acaba KAN da var mı, diye merak etmişinizdir, eminim (en azından psikopatlar etmiştir). Şöyle diyebilirim; kan var, ancak ne çok abartılmış, ne de çok azaltılıp sansürlenmiş. Çok gerçekçi ve tam gerektiği gibi olmuş bence. Böyle bir oyunda zaten kimsenin fışur fışur kan görmek isteyeceğini sanmıyorum. Vurduğunuz kişinin veya siz vurulduğunuzda vurulan yerden kan akıyor. Bazen öldürücü yakın mesafe vuruşlarda bir an

kan fışkırıyor etrafa sıçrıyor, o kadar. Bu konuda Red Storm'un Web sitesindeki forumda yabancı bebiklerin bu konuda epey bir geyik yaptığına şahit oldum. Bence de en iyisi şimdiki hali. Oyunun grafiklerini ve animasyonlarını gördüğünüz gibi yere göğe sığdıramadım. Şimdi ise Rogue Spear'ın asıl hayran kaldığım noktasından yani müziklerinden bahsetmek istiyorum. Oyunun müzikleri için tek kelime ile şunu diyorum "AŞMIŞ" heheh. Gerçekten hiç abartmıyorum, müzikler resmen aşmış. Bir oyun müziğinden çok, büyük bir Hollywood film müziği gibi. Genellikle heyacanlı Action sahnelerinde hızlı, kritik sahnelerde de kalbinizi deforme eden gerilim müzikleri var. Ayrıca bir görevi bitirdiğinizde çalan ve insana "Vay, be! Ben neymişim?!" dedirten zafer müzikleri var. Ben bunları Jurassic Park'ın müziklerine benzettim, bilmem siz de benzetirmisiniz. Oyunun ses efektleri, telsiz konuşmaları ise gayet güzel, hoş. Özellikle de Controls bölümünde size oyunun brifingini anlatan kadının ses tonuna hayranım. Şimdi ben bu kadar oyunu övdükten sonra "Peki oyun zevkli mi?" diye soruyorsunuzdur eminim (bugünde her şeye eminim ya...). Buna cevabım ise hiç kuşkusuz EVET olur. Ben her oyunu sıkılmadan sonuna kadar oynamam. Beni

Rainbow silah müzesi

M4 Carbine: Tarrramak isteyenlerin yegane silahı. Özelliklede Rambo gibi Strafe yaparak ateş ediyorsanız.

M16 A2: Uzun menzilli hedefi iyi bulan bir silah.

H&K MP5/10SD: Ses çıkartmayan uslu sessiz sakin ancak güçsüz bir silah. Susturusu sayesinde Stealt görevler için ideal.

H&K MP5K-PDW: Güclü bir silah. O kadar.

H&K UMP 45: Çok iyi isabetli vuruşların arkasında bu silah yatıyor. Susturuculu versiyonu çok iyi. Ummmpp...

M-14: Klasik eski 60'lı yıllardan kalma Sniper tüfeği. (neden beyaz renk peki?)

H&K G36K: 3 tarama modu bulunan ender silahlardan. Ancak pek isabetli değil

H&K G3A3: Sniper Assault karışımı bir silah. Hepsi karman çorman zaten boşverin. :)

Steyr Aug Assault Rifle: Görünümü çok güzel, peki bu teröristleri ne kadar enterese eder?

Enfield L85A1: İşte en sevdiğim silahlardan biri. Menzili iyi, en önemliside düşmanı delip geçmesi. Ayrıca çokta gürültülü bir silah.(komşular öyle diyor)

Barret Model 95: Gıcık bir Sniper tüfeği. Kontrol görünüm vs gıcık işte.

Walter WA2000: En ufak Sniper tüfeğiymiş. Eee, ne anladık?

H&K PSG-1: Sniper dediğin işte PSG-1 gibi uzun olmalı. Oyundaki en isabetli silah diyip geçiyorum.

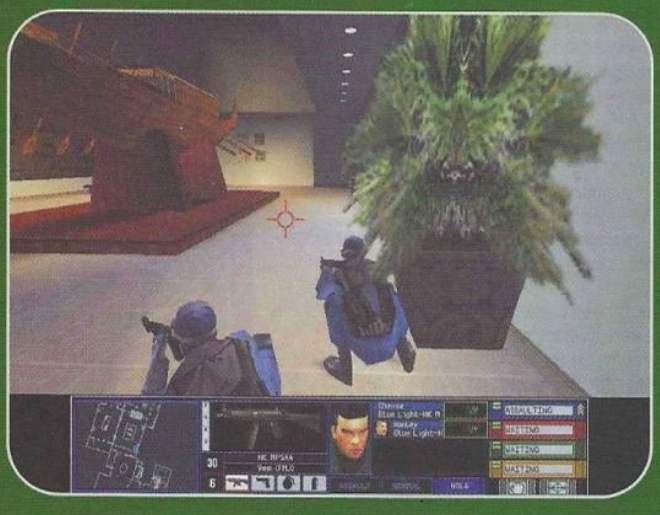
Benelli Shotgun: Oyundaki en iyi isabet yüzdesi olan Shotgun MUŞ.

Spas-12 Shotgun: Tarama özelliği ile etrafa dehşet saçan ve eğer hoparlörünüzün sesi çok

bilirsiniz oynar mıyım? Hayır. Ama işte Rogue Spear'da on sekiz görev boyunca hiçbir görevde sıkıldığımı hatırlamıyorum. Birkere haritalar çok büyük ve çok detaylı. Gerçi Single Player oynarken çoğu zaman o dev gibi binalarda maceraya atılıp her odaya tek tek giremiyorsunuz (yani girmiyorsuz görev gereği, geziye çıkmadınız ya) haritanın çoğu bölgesini göremeden görevi bitiriyorsunuz; ama orada o odaların olduğunu bilmek sizi o bölümü tekrar tekrar oynamaya teşvik ediyor. Tabi o odalar da öyle boş odalar değil. İçleri mükemmel şekilde dizayn edilmiş ve sırf grafiklerini gözlemlemek incelemek için bile oyunu bırakıp odalar ve değişik mekanlar gezilebilir. Bu haritalardaki mekanların güzelliği, etraftaki detaylı çizimler oyuna ayrı bir zevk katıyor. Özellikle de oyunu Multiplayer oynuyorsanız. Rogue Spear TCP/IP veya biraz yavaş yani LAG da olsa Microsoft Zone (www.zone.com) ile Internet üzerinden oynanabiliyor. İşi gücü bırakıp bir arkideşimle (Wahşikaplan'a selamlar :)) oyunu Multiplayer oynama fırsatım oldu. Doğrusu sadece iki kişi ve sırf atraksiyon olsun diye tabancalarla (ve sırf el bombalarıyla) oynadığımız halde müthiş zevk aldığımızı söyleyebilirim. Oyunda tuvalete girip klozetin yanına eğilip pusuya yatmak veya buzdolabının yanına saklanmak nasıl zevkli bir şey tahmin edersiniz sanırım. Şimdi dilerseniz birazda oyunun oynanış biçiminden bahsetmek istiyorum. Brifing ekranlarını okuyarak dinleyerek plan kurma

"Oyunun fanlarının en çok merak ettiği şey silahlardı. oyuna yeni silahları eklediğimizde kafaları karışmasın diye bir "quick

ekranına gelin. İlk başta oyun size o görev için kendi yaptığı planı oynamak isteyip istemediğinizi soracaktır. Ben hep NO, diyorum sizde "No" deyin; her zaman kendi planımızı yapmak en iyisi. Ama bazen bilgisayarın yaptığı planı incelemek stratejik açıdan yararlı olabilir. Neyse, şimdi sınıflarına göre takım seçme bölümüne geçiyoruz. Genellikle Assault sınıfından adamlar seçin; ancak, tabi ki, sizin o görevdeki stratejinize göre iyi bir Sniper veya sessiz işler yapması için bir Recon ya da ortalığı dağıtması için bir Demolish alabilirsiniz. En fazla sekiz kişilik bir takım seçebilirsiniz; ancak bu illa sekiz kişi seçmek zorundasınız, demek değildir. Çok adam almanız o görevi daha başarılı geçeceğiniz anlamına gelmez. Üç kişilik bir takımla bile bölüm geçilebiliyor. Hatta çok adam aldığınızda bazen ayak bağı bile oluyorlar. Unutmayın, görev sırasında bir adamınız ölürse o adamı bir daha kullanamazsınız. Hele de en iyi adamınız (mesela Chevez) ölmüşse vay halinize. Neyse, takımınızı seçtikten sonra onları giydirme, donatma kısmına geliyorsunuz. Öncelikle giysi seçimini yapın. Görevin geçtiği mekana en uygun kamuflaj giysileri zaten listelenmiş durumda. Yani karlı bir bölgede simsiyah bir zırh giyip kendimizi rezil edemiyoruz. Siz bunların arasından beğendiğiniz birini tüm adamlara veya ayrı ayrı giydirin. Burada asıl önemli olan hangi tip zırh seçtiğiniz. Light, Medium ve Heavy zırhlardan seçtiklerinizi görevdeki stratejinize göre adamlarınıza giydirin. Şimdi herkes "En iyisi Heavy'dir" diye atlamasın; çünkü koridorlarda şarjı bitmiş Robocop gibi dolaşmak pek de avantajlı değil. Neyse, öyle böyle zırhı seçtik; şimdi silah seçimine geçelim. Primary Weapons daha sık kullanacağınız büyük silahlar. Taramalı, tüfek, dürbünlü tüfek vb. silahların olduğu yer. Secondary Weapons'da da genellikle ilk silahınızın kurşunu bittiğinde veya kısa mesafeden isabetli vuruşlar yapmanızı sağlayacak Beretta ufak tabancalar var. Ancak unutmayın, boyu değil işlevi önemli :). Bir de bunların altında iki malzeme bölümü var. Buralara da el bombası, Flashbang, düşmanın yerini tespit etmeye yarayan Heartbeat Sensor ya da ilk veya ikinci silahınız için extra şarjör alabiliyorsunuz (bir aksilik olmazsa Zeboş bütün silah tanıtımlarını sayfanın bazı yerlerine sıkıştıracak). Tüm takımı iyice donatıp göreve hazırladıktan



açıksa kalıcı baş ağrılarına yol açan bir silah.(tamda kafiye yapacak silahı bulduk tüh)

AK-47: Enfield'dan daha iyi olduğu söyleniyor.(kim söylüyorsa bunları) İnanmıyorum.

AK-74: 7.62 mm lik kurşun kullanıyormuş. Banane...

Dragunov: İyi bir Sniper tüfeği. Çok ağır ama yinede isabet yüzdesi çok iyi

Skorpion: Tam bir Multiplayer silahı. Koşarken bile mükemmel hassas isabet yüzdesi ile etrafı dağıtan baba bir silah.

Uzi: Uzi'yi bilmeyen varmı? Kullanması zevkli bir silah.

Beretta 9mm: Yakın mesafede çok iyi bir silah. Onu sevin.

Beretta 9mm SD: Bunu diğer Beretta'dan daha çok sevin çünkü bu Susturuculu.

H&K USP 0.40: Pek sevmediğim ancak oyunda hep yanlışlıkla ikinci silah olarak seçtiğim silahım.

H&K USP 0.40 SD: Buda diğerinin susturuculu versiyonu. Susturuculu bir ikinci silah için ideal. Yalnız çok ayıp bir silah. :)

Desert Eagle: Ünlü silah Desert Eagle. Düşmanı yerinden fırlatacak acayip güçlü bir silah Çok severim ancak çok gürültülü.(komşular kızıyorda)

Frags: Pimi çekildikten belli bir süre sonra patlayan el ile atılarak kullanılan patlayıcılar.(çok ciddi takılacağım bundan sonra)

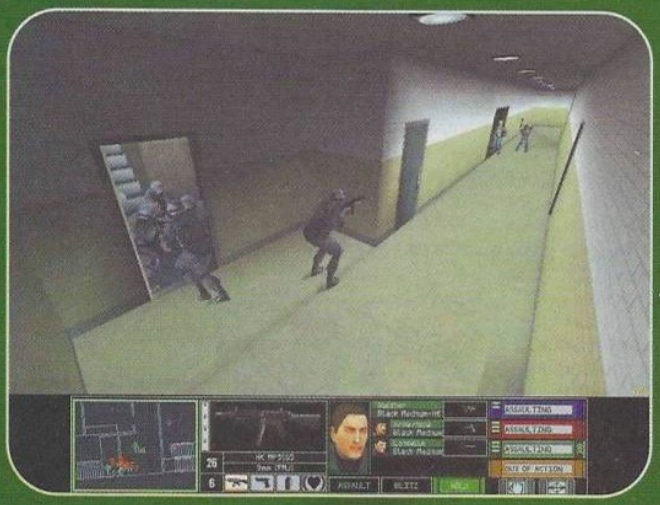
Flashbang: SWAT'ların kullandığı patladığında yaydığı ışık ile insanda geçici körlük yaratan bomba.

Door Charges: Kapıları paldırküldür kırmaya yarayan patlayıcı. Ayrıca Multiplayer oynarken bunu bir kapıya yerleştirip kekin birinin kapıyı açarak havaya uçuşunu seyredebilirsiniz.

Heartbeat Sensor: Çok gerekli bir alet. Bulunduğunuz kattaki teröristlerin yerini gösterir. Bunun için Sensor'u seçip Action tuşuna basılı tutun ve etrafı tarayın.

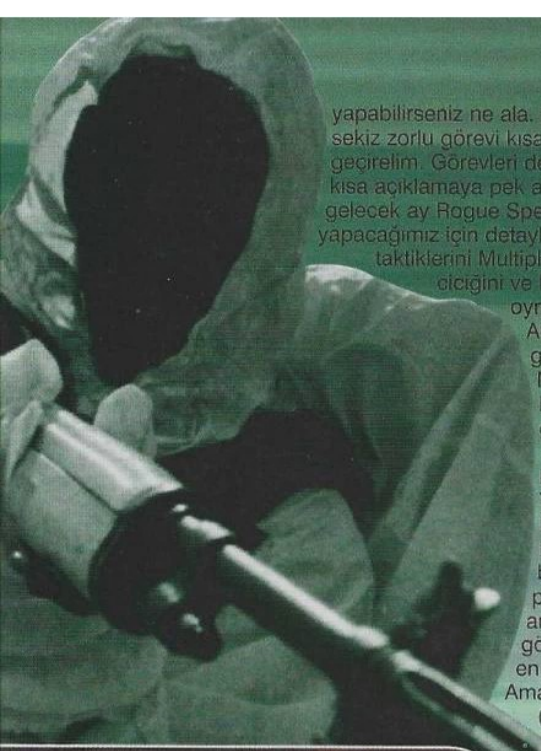
sonra takımı gruplara ayırma ekranına gecebiliriz. Burada Mavi, Kırmızı, Yeşil ve Sarı gruplara seçtiğiniz adamları sırasıyla ekleyin. Tüm grupları doldurmak zorunda değilsiniz. Ama tüm adamları gruplara eklemek zorundasınız. Her gruba en fazla dört kişi ekleyebiliyorsunuz. Bu ekranı da geçince oyunun en can alıcı noktası olan Taktik ve Plan ekranına geliyoruz. Burada oynayacağımız görevin bir haritasını göreceksiniz. Onun altındaki işaretleri kullanarak haritayı döndürüp evirip çevirip Zoom bile yapabiliyorsunuz. Onun yanındaki katmanları kullanarak da haritanın üst veya alt kısımlarına (mesela bir evin ilk katı ikinci üçüncü katı gibi) geçiş yapabiliyorsunuz. Ayrıca en sağdaki ikon ile haritayı 3D görebilirsiniz. Sol üstteki renkleri seçerek plan yaptığınız ve Waypoint belirlediğiniz grubu değiştirebilirsiniz (Waypoint'de mi ne?). Yine solda bu renklerin altında üç bölüm var; bunlar Recon, Orders ve Roster. Recon kısmında haritadaki önemli bölgeler hakkında bilgi alabilir, konumu belirlenen veya tahmin edilen terörist ya da esirlerin yerlerini görebiliyorsunuz. Ayrıca haritada gördüğümüz; fakat anlamsız anlamsız baktığımız pek çok işaretin ne anlama geldiğini buradan öğrenebiliyoruz. En önemli işaretleri söyle de uğraştırma diyecek olursanız; kırmızı "+" işaretlerinin yeri %90 belirlenmiş teröristleri, turuncu "+" işaretlerinin yeri kesin belli olmayan; ama oralarda aç aç gezinen teröristleri, İçinde yeşil nokta olan beyaz karelerin yeri belli esirlerin yerini, içinde mavi nokta bulunan beyaz karelerin yeri kesin belli olmayan esirleri (son görüldükleri yer) temsil ettiğini söylerim. Ayrıca mavi ok işaretlerinin yukarı merdiven (ya da yokuş), beyaz ok işaretlerinin de aşağı merdivenleri temsil ettiğini eklerim. Orders kısmındaysa takıma vereceğiniz emirler yer alıyor. Wait For Go Code olayı çoğu kişinin Rogue Spear hakkında en çok sorduğu şeydir ki şimdi açıklıyorum. Haritada gruplara yürürken izleyecekleri rotayı Mouse ile haritaya tıklayarak belirleriz. Bilgisayar kontrolündeki gruplar bu belirlediğiniz rotayı izleyerek ilerlerler. Ancak bu körü körüne ilerlemeleri bazen sorun yaratabilir. Diyelim ki bir odaya Blue ve Red grup ile aynı anda biri ön, biri arka kapıdan baskın yapmalısınız. Ama Kırmızı grup geç kaldı ve Mavi grup tek başına mal gibi içeri girdi ve mıhlandı. Bütün plan alt üst oldu. İşte bu gibi durumlarda Go Code çok işinize yarayacak. Go Code'lar dört

guide"
koymayı uygun gördük!"
Greg Stelmack -Programmer



adet, bunlar Alpha Bravo Charlie ve Delta. A B C D olarak düşünürseniz hatırlamanız daha kolay olur. Bunların amacı: Diğer gruplara, bazı eylemleri sizin oyun içinde, mesela Delta tuşuna basarak yaptırmanız. Yani kısaca özetlemek gerekirse "Dur gelme, ha tamam şimdi gel" demek gibi bir şey. Haritada bir waypoint'e Wait For Go Code Alpha'yı işaretlerseniz, bilgisayar kontrolündeki grubunuz o waypoint'e geldiğinde sizden ALPHA GO komutunu almadan bir yere ilerlemeyecektir (yani diğer waypointlere gitmeyecektir). Anlamışınızdır umarım :). Ayrıca bu şekilde gruplara Go Code ile verdiğiniz emirle belli bir yeri Defend ile korumasını, belli bir yeri Cover ile gözlemlemesi, ve belli bir yere Dürbünlü Tüfek ile nişan almasını sağlayabilirsiniz. Şimdi de bu komutların altındaki seçeneklere bir bakış atalım. Mode, yani Mod eheh. Yürüme şeklinizi ve tavrınızı belirler. Tek tek açıklıyorum bakın kimseye yapmam bunu. Assault modunda yürürken karşınıza çıkacak tüm teröristlere ateş açarsınız. Dağıtma modu da denebilir. Recon modunda ise etrafa gözükmeden eğilerek ilerliyorsunuz. Infiltrate de sessizce sızma ve sıvışma modu. Bir de Escort modu var, bu da esirleri yanınıza almanıza yarıyor, tek yapmanız gereken esirin yanına kadar yanaşıp Escort moduna geçin, esir sizi takip edecektir. Esiri bir yere bırakmak için Escort modunu değiştirmeniz yeterli. Bu modların yanında bir de Speed ayarları var. Bunlar ise şöyle; Blitz: koşma hızı, teröristler ne olduğunu anlamadan pata küte dalıp öldürmenize yarar. Tabi ne olduğunu anlamadan siz de ölebilirsiniz. Normal: Normal karizmatik karizmatik "Ben bu işi biliyorum yaa..." edasıyla yürüme hızı. Cautius: Sessiz sakin, aheste aheste yürüme hızı.

Görevin amacına göre fazla maceraya girmeden planınızı yapın ve göreve çıkıp kendinizi gösterin. Ama unutmayın bu bir takım oyunu. İkisini bir arada

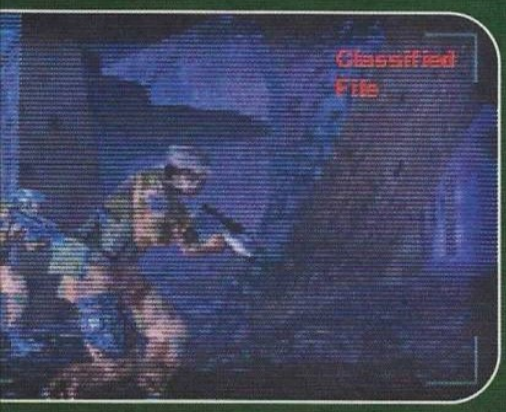


yapabilirseniz ne ala. Şimdi dilerseniz bu on sekiz zorlu görevi kısa kısa bir gözden geçirelim. Görevleri detaylara girmeden kısa kısa açıklamaya pek alışkın değilimdir; ancak gelecek ay Rogue Spear Strategy Guide yapacağımız için detaylı bölüm açıklamalarını taktiklerini Multiplayer taktiklerini iviğini cicığını ve Rogue Spear'ı en iyi oynayanlardan birisi Chris Abele ile yaptığım röportajı gelecek ay okuyacaksınız. Neyse, fazla uzatmadan bölüm açıklamalarına geçiyorum.

Mission 1 - Pandora Trigger
İlk bakışta haritanın büyüklüğünü görüp "İlk bölüm buysa!" diye paniğe kapılabilirsiniz; ancak oynayınca göreceksiniz ki oyundaki en zor görev değil. Amacınız: Müzedeki iki kızı (bu kızların öz geçmişini gelecek ayki detaylı Strategy Guide'da bulabilirsiniz) kurtarıp beyaz bölgeye getirmek. İkinci kapının önünden başlayın. Camları kırarak içeri girin ve merdivenin yanından giderek esirlerin bulunduğu odaya girip üç teröristi itinayla öldürün ve kızları alıp ön kapıdan çıkartın.

Mission 2 - Artic Flare
Amaç: Beşinci kattaki bombanın patlamasını engelleyip dördüncü ve beşinci kattaki esirleri kurtarıp geminin önüne getirmek. Susturuculu silahlar kullanın. Eğer gemide olduğunuzu anlarlarsa esirleri öldürürler. Esirlerin ölmesi demek Mission Failed demektir.

Mission 3 - Sand Hammer
Amaç: Teröristlerin zehirli gazı açmalarını engelleyip esirleri kurtarmak. İlk takım ön kapıdan girip gazı açmalarını engellesin, diğer takımda esirlerin olduğu yere yan kapıdan girsin. Tabi ki Blitz.



Mission 4 - Lost Thunder
Amaç: Nato Başkanını Sırpların elinden kurtarmak. En doğudan maceraya girmeden gidip başkanı ve esirleri kurtarıp beyaz bölgeye bırakın.

Mission 5 - Perfect Sword
Amacınız: Belçika Brüksel hava alanında kaçırılan uçaktaki rehineleri kurtarmak. Yakıt tankerini sper alarak uçağın arka kapısından kargo bölümünden girin. Ön kapıdaki teröristide bir Sniper ile mıhlayabilirsiniz. Sessiz ve hızlı olun, rehineler ölmesin.

Mission 6 - Crystal Arc
Amaç: Hiç kimseye görünmeden kuzeydeki evden güvenlik sistemini devre dışı bırakıp ön kapıdan girerek belli yerlere dinleme cihazı ve kamera koyup kaçmak. Girip çıktığınız odaların kapılarını açık bırakmayın, yoksa içerde olduğunuzu anlıyorlar. Hiç silah almayın, nasıl olsa kullanmayacaksınız.

Mission 7 - Silent Drum
Çok zevkli bir görev. Amaç: Esir alınan TV spikerlerini ve diğer esirleri kurtarmak. Koridorlarda dikkatli olun. Hızlı bir şekilde en alt katlara kadar inin ve tüm teröristleri öldürüp esirleri kurtarın.

Mission 8 - Feral Burn
Amaç: Mafyanın silah alım satımı yaptığı sırada basmak ve tüm teröristleri öldürmek. İlk başlarda sessiz olun, sesinizi duydukları anda arabaya veya bota binip kaçıyorlar. Botun yanına iki adam dikmek iyi olabilir.

Mission 9 - Diamond Edge
Amaç: Clonel'i canlı yakalamak. Sessiz olun, yoksa Clonel arka kapıdan kaçıyor. O bölgeye bir grup yollayıp Cover, demek kaçmasını engeller.

Mission 10 - Silver Snake
Amaç: İçerideki bilgisayardan önemli bilgileri Download etmek. Ancak dikkatli olun, bilgisayarın başındaki adam her an bilgisayarı formatlayabilir.

Mission 11 - Oracle Stone
Amaç: Mission 5'de olduğu gibi sessizce belirli yerlere dinleme cihazı ve kamera koyup kaçmak.

Mission 12 - Temple Gate
Amaç: Tüm esirleri kurtarıp beyaz bölgeye getirmek. Rehineler ölmemeli. Balkon localar iyi bir Sniper bölgesi.

Mission 13 - Sargasso Fade
Amaç: Kulenin yanındaki binaya girip belirtilen yere bomba koymak. Çok zorlu bir görev değil. İşçileri fazla öldürmeyin... Ne dedim ben?

Mission 14 - Majestic Gold
Bir önceki bölümün devamı niteliğinde. Amaç: Yine teröristleri temizleyip belirtilen iki yere bomba koymak. Zor bir görev.

Mission 15 - Frost Light
Amaç: İki esiri kurtarmak. Susturuculu silah kullanın, eğer teröristler sizi fark ederlerse esirleri hemen başka bir yere taşıyorlar. O zamanda görev çok zorlaşıyor.

Mission 16 - Hero Claw
Amaç Mission 8'de olduğu gibi tüm teröristleri temizleyip liderlerinin kaçmasını engellemek. Bu görevde hızlı olmalısınız, hem de çok hızlı.

Mission 17 - Ebony Horse
Çok zorlu bir görev. Amaç: Tüm teröristleri ve liderlerini öldürmek. Hızlı fakat kontrollü ilerleyin. Kalenin her yeri düşman kaynıyor, yukarılara dikkat.

Mission 18 - Zero Gambit
Amacınız: Terörist liderini öldürmek. Boss'un sonu da diyebiliriz bu görev için. Tüm 17 görevin hıncını çıkartın herkese kurşun yağdırın ve eve dönün :).

Evet, arkidişler... Son olarak yazıya birkaç ekleme daha yapmak istiyorum. İlk Rainbow 6'i oynayanlar üç beş yeni eklenen tuş ve ufak yeni hareketler dışında oyuna pek yabancılık çekmeyeceklerdir eminim. Bu yeni özelliklerden en sevdiğim Peek Left-Right tuşları ile duvar kenarlarından kafanızı uzatıp bakabilmeniz. Bir de artık eğilerek koşabiliyorsunuz, bu da iyi bir özellik. En büyük rakibi şu birkaç ay sonra çıkacak olan Sierra'nın yine bu türdeki oyunu SWAT 3. İlk gördüklerim çok etkileyici. Bakalım Sierra yine beni (ve bizi) hayal kırıklığına uğratacak mı? Son olarak şunu söyleyeyim; Rogue Spear bence şu anda türünün en iyisi. Başka söze gerek yok sanırım. Çünkü, galiba, kelime limitimi epey bir aştım.

1 CD

FİRMA: Red Storm
TÜR: Tactical Combat
SİSTEM: P166 MMX 32 MB Ram/ 8 MB 3D Card/ win 95-98

Şahane bir oyun. Geldiği günden bu yana Kamerde sürekli oynanan 2. oyun (birincisi Age of Kings). Zamanın nasıl geçtiğini değil, donup kaldığını göreceksiniz. Almanız kanun gereğidir!

% 99

HER ÇEŞİT FRP MALZEMESİ

TRS ÜRÜNLERİ, MAGIC THE GATHERING,
WHITEWOLF ÜRÜNLERİ, FRP ROMANLARI,
ZARLAR, PROTECTOR'LAR
VE TÜM FRP AKSESUARLARI...

CD OYUNLARI

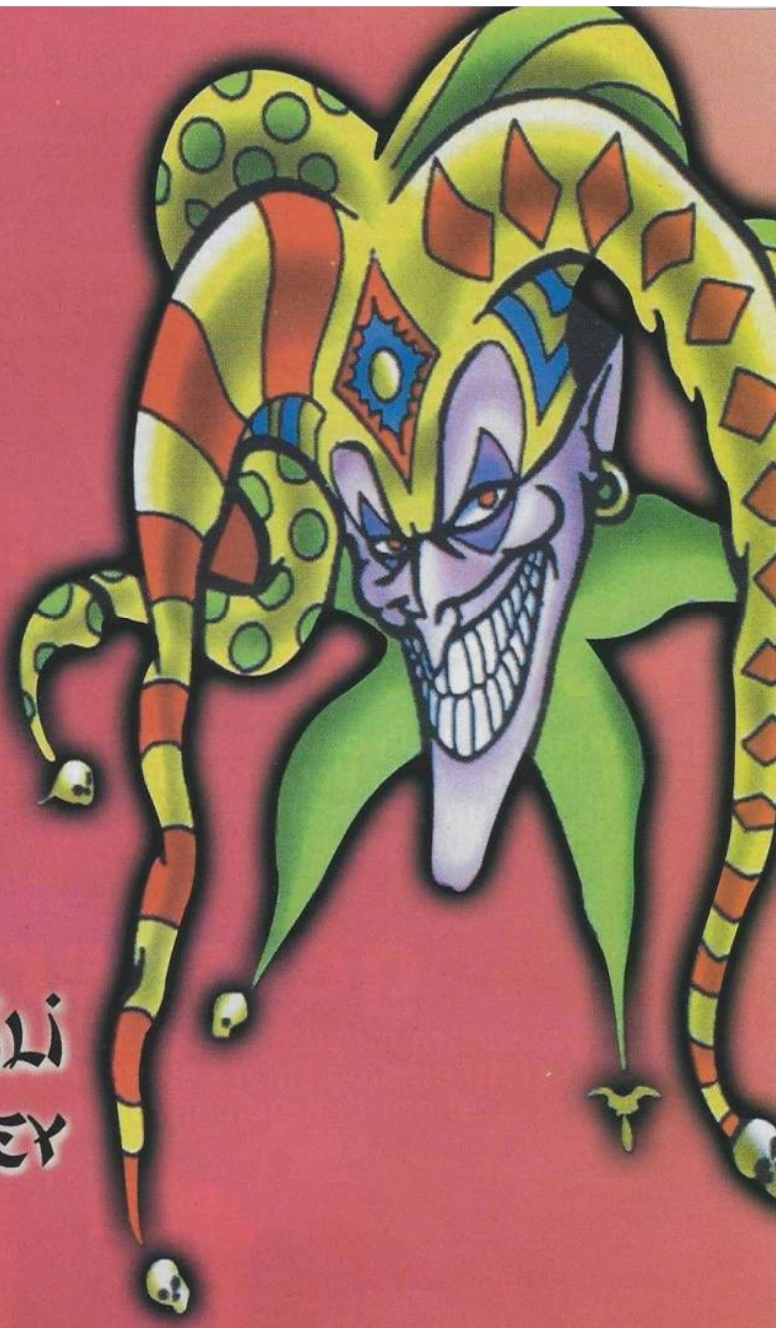
EN YENİ CD OYUNLARI
AVRUPA İLE AYNI ANDA...

OEM PARÇALAR

3D EKRAN KARTLARI, 56K MODEMLER,
CDROMLAR, DVDROMLAR, SES SİSTEMLERİ,
INTERNET PAKETLERİ,
SCANNERLAR, TV KARTLARI...

VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ HER ŞEY

KOMPLE BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ,
HER MARKA YAZICI,
YAZICI KARTUŞLARI,
BOŞ CDLER, HER ÇEŞİT KABLO...



KADIKÖY'DE TEK BİR ADRESTE...

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM...

PlayStation kampanyası devam ediyor!

UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

korsanlar

Bu alçaklar çok bela oldu cesur gemicilerin başına! Ha bu arada Barbaros Hayrettin'in ilk başlarda korsan olduğunu biliyor muydunuz?

gemiler

Okyanuslara meydan okudular, yeni kıtalar keşfettiler, savaştılar ve uygarlık adına ellerinden geleni yaptılar.

cuttin

Limanlar

Alçak korsanlar tarafından çok yağmalandı, yakıldı, yıkıldı ama her limanda bir sevgili sözü de boşuna söylenmemiş heralde! Benim de vardı bir tane. Öldü galiba!

cutthroat island

Çok kötü bi korsan filmiydi, ama Geena Davis taş gibiydi! Hala da taş gibi. Uğruna korsan olunur yani!

Korsanları bilgisayarcı camiasına ilk "Pirates!" oyunu tanıtmıştı. Şimdiye dek onun bileğini bükebilen de olmadı. Ha! Belli kısımlarını göz önüne alırsak, tabi ki çok daha gelişmiş benzerleri ile karşılaştık. Ancak mesele sadece görsellik değil. İşin içinde kurgu da var. Eğer kurgu iyi olursa, kendinizi gerçekten o işi yapıyormuş gibi hissedebilirsiniz. Bu konuda daha ayrıntılı bilgileri, bu ayki "DÜMEN" köşemizde bulmanız mümkün.

Oyuna başlarken, Karayipler'e gidiş tarihini seçmeniz, geminizin adını ve kendi adınızı yazmanız gerekli. Yoksa oyunu erken bir tarihte başlamış olduğu için, denizde boş boş gezen "*Yegua Industriale*" gibi abuk adlı bir geminin, *Hugh Hoppenfert* adlı subuk kaptanı olarak oynamak zorunda kalabilirsiniz.

Oyunu ana olarak üç kısıma ayırabiliriz:

1-Karayipler haritası; 2-Tarassut kulesi (crows' nest); 3- Deniz savaşı kısmı.

Oyuna genellikle Tortuga'da başlıyorsunuz. Yani şu meşhur "Kaplumbağa adası". Kara Korsan Henry MORGAN'ın da mekanı olan bu şehir o yılların büyük kısmını bir korsan kalesi olarak geçirmiş. Burada hemen her zaman büyük bir ilgi ve sevgiyle karşılanacak, genellikle size indirimli uygulanan fiyatlar sebebiyle ikmal ve cephanenizi buradan karşılayacaksınız.

KARAYİPLER HARİTASI

Sağda ortada görebileceğiniz artı ve eksi büyüteçler ile haritayı uzaklaştırmanız veya yakınlaştırmanız mümkün. Bunlar pek etkili olmamakla beraber faydalanabileceğiniz kadar görüntüyü yakınlaştırıyor.

Dikkat ettiyseniz birçok mavi toplu iğne haritaya saplı duruyor. Bunlar şehirlerin yerlerini gösterir. Yeni kurulan şehirlerin yerlerini de yolda haber alış verişinde bulunduğunuz gemilerden ve vesaire kaynaklardan öğrenebilirsiniz. Haritada bu iğnelerden birine tıklarsanız bu iğne yeşile döner ve oraya doğru bir rota çizgisi çizilir. Büyüteçlerin yakınındaki el işaretlerinden yukarıya doğru olanını seçerseniz geminiz bu istikamette devam eder. Seyir sırasında sık sık "ship ahoy!" diye avaz avaz bağırarak sizi uyarır ve tarassut kulesine geçmeyi isteyip istemediğiniz sorulur (bkz. Tarassut kulesi). Eğer zıttırı pırttırı bu uyarıyı almak istemiyorsanız en altta bulunan sebilhane bardağı gibi dizili seçeneklerden en sağdakini seçin. Böylelikle ancak saldırıya uğradığınızda size haber verirler. Bu seçeneklerin arasında karşılaşılan gemi ya da filodan daha güçlüysek; daha güçsüzsek; beş deniz mili yakındayken; on deniz mili yakındayken uyar gibi seçenekler de var. Halihazırda on deniz mili seçilidir.

Sağ altta ise eski bir resim gibi duran limana, demirle seçeneği bir limana harita ekranındayken geldiğinizde faal hale gelir. Hemen yanında da tarassut kulesine geçme ve karaya çıkartma yapma seçenekleri mevcuttur. Bunlar da bir şehre geldiğinizde faal hale gelirler. Şehire girdiğinizde önce size genel bir bigi veren ekranı görürsünüz. Sağda da şehirde nerelere gidebileceğiniz sırasıyla yazılı. Başlarda valiler sizinle pek ilgilenmiyor. Düşman milletlerin valileri ile de diğerleri gibi konuşamazsınız, unutmayın!

TARASSUT KULESİ

Burası gemilerdeki meşhur gözetleme yeridir. Tabi bu oyunda gözetleme yerini sağ üstte şakadan görüyorsunuz. Burada esas işinize yarayacak olan şeyler sağda ve solda yer alan bayrak direkleri ve sol üstteki bilgi kutusudur.

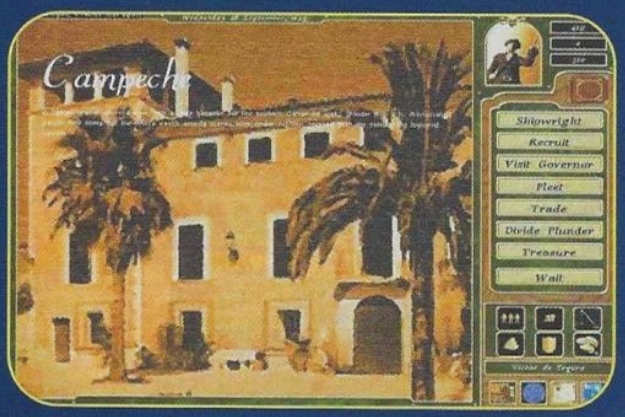
Ortadaki kuşbakışı görüntüde ortada yer alan gemi sizinkidir. Kırmızı bir ok sizin geminin istikametini gösterir. Sarı oklar, o anda ekranda olmayıp yakınlarda olan gemi veya filoları gösterir. Yeşil oklar yakınlardaki şehirlerin yönlerini gösterir.

mermi çeşidini seçme, sadece tüfekçilere ateş ettirme, düşman eline geçmesini istemediğiniz geminizi batırma, düşman üzerine dev bir silah gibi göndermek için herhangi bir geminizi ateşe verme, teslim olma şeklindedir. Sol ile tıkladığınız yere gider, sol ile tıkladığınız düşmana ateş ederler. Düşman üzerine sağ ile tıklarsanız, onun neresine ateş etmek istediğinizi belirlersiniz. Örneğin kaçmasını istemediğiniz düşmanın yelkenlerine nişan alır ve zincir mühimmat kullanırsanız düşman yelkenlerini "caaart" diye yırtabilirsiniz. Düşmanın güvertesine üzüm salkımı mermilerden atarsanız parça tesiri sebebiyle düşmana daha fazla zayiat verdirebilirsiniz. Batırmak istediğiniz düşmanın bordasına nişan alın ve büyük gülle kullanın.

Kara savaşında da durum farklı değil. Solla gidilecek yer ve ateş emirleri sağ ile de ilave emirleri uygulatabilirsiniz. Örneğin bir soylu zengini fidye için rehin almak gibi. Adamlarınızı binalara sokarak yağmalattırırsınız. Sarı çemberli adamlarınızı müsait zamanlarda sahildeki sandığa tıklayarak hazineyi yükle seçeneği ile yağmaladıklarınızı gemiye aktarırsınız.

TAVSİYELER

Oyuna ceviz kabuğu gibi görünen; ama çok becerikli,



Eğer...

*** Yüzme bilmiyorsanız...**
*** Deniz tutması gibi abuk bir hastalığınız varsa...**
*** Her limanda bir sevgiliniz yoksa...**
*** "Denizden babam çıksa yerim" diyorsanız...**
*** Denize çer, çöp, ot, bok atan densizlerdenseniz...**
*** İskele ve sancak terimlerinin ne olduğunu bilmiyorsanız...**
*** "Kırlangıç balık mı, kuş mu" ya da "izmarit denizde mi olur kül tablasında mı?" ayrımını yapamıyorsanız...**
*** Denizatlarına ilgi duymuyorsanız...**
*** Denizaltlarına da ilgi duymuyorsanız...**
*** Denizaltılarına da ilgi duymuyorsanız ...**
*** Denizatlılarına...ay yeter!**
*** Deniz kızı fanteziniz varsa veya yoksa...**
*** Deniz de kum siz de para yoksa...**
*** Deniz Gezmiş'i denizci sanıyorsanız...**

bu oyunu oynamayın!

roats

terror on the high seas

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

Mavi bir ok görürseniz bu da daha önceden belirlemiş olduğunuz rotanızın yönünü gösterir. Eğer görünen kısım içinde bir gemi veya şehir mevcutsa sağ düğmeye tıklayarak sol üstteki ekrandan bilgi alabilirsiniz. Hakkında bilgi aldığınız şey kırmızı bir daire içine alınır. Demin bahsettiğim renkli oklardan birine tıklarsanız, dümenciniz o hedefe gitmeye başlar.

Burada gördüğünüz bayraklardan sağdakiler sizin, soldakiler dürbünle gözetlediğiniz geminindir. Siz üstteki millet bayraklarından birini seçerek kötü niyetlerinizi gizleyebileceğiniz gibi bunu düşmanın da yapabileceğini unutmayın. Herhangi bir milletin hesabına çalışıyorsanız o ülkenin bayrağını ihtiyaç oldukça çekebilirsiniz. Çoğunlukla bunu yapmak gereksiz. Hatta bazen tehlikeli bile olabilir. Mesela durup dururken gidip İngiliz bayrağını çektiniz diyelim. Yanınızdan geçen bir Fransız savaş gemisi, eğer oyunu oynadığınız tarihte İngiltere ve Fransa birbirine düşmansa size çekinmeden saldırabilir.Bunun haricinde, ayrıca, çeşitli işaret flamalarını görmüşünüzdür. Bunlar da "Yemek verir misiniz?", "Bana muhafızlık yapın.", "Anlaşma kabul.", "Teslim olun.", "Yanaşmayın, çızarım.", "Teslim oldum.", "Yeni haber var mı?" gibi işaretleri düşmana göstermenizi sağlar.

GEMİ SAVAŞI KISMI-KARA SAVAŞI KISMI

Geldik oyunun en zevkli kısmına. Deniz savaşında elinizdeki bütün gemiler savaşa girer. Tek tek seçip emir verebileceğiniz gibi bütün gemileri kare içine alarak da emir verebilirsiniz. Verebileceğiniz emirler; gemi üzerine sağ ile tıklayarak atılacak hızlı bir gemi ile başlıyorsunuz. Bu geminin hemen hemen tek sorunu fazla yük taşımaması. Bu sebeple taşıyacağınız yüke önem vermelisiniz. Yiyecekti, adamdı, toptu, tüfekti derken bir de bakıyorsunuz, yağmaladığınız gemiden hiçbirşeyi koyacak yeriniz yok. Bu sebeple en az bir geminiz büyük veya yük gemisi olsun. Genelde hızlı veya çok top taşıyan gemiler alın. Korsanlık yapacaksanız orta boy ve küçük gemiler çok faydalı. Kalabalık bir filoyla gezerseniz bazen düşman savaşmadan teslim olabiliyor.

Oyunun önemli bir eksiği, sizin oynadığınız bir kılıç dövüşü olmaması. Gerçi bu piyasanın bir iki oyunu haricinde diğer hiçbir oyunda kılıç döğüşü yok. Yine de eksikliği hissediliyor. Ama bunu telafi edecek bir şey var ki o da kara savaşı kısmı. Limana girmeyi veya açıkta demirlemeyi değil de sahile çıkartma yapmayı seçerseniz bu kısımı görme imkanınız var. Bu oyunu sadece şehirlere karadan saldırı kısımını görmek ve oynamak amacıyla alabilirsiniz. Kara savaşı kısmı resmen oyunun şerefini kurtarıyor.

1 CD

Bu tür oyunları özleyenler için gayet güzel. Keşke kılıçları tokuşturabileceğimiz bir bölüm de olsaymış

Türkiye Distribütörü:
Ersan Games
Tel: (0212) 290 24 90

FİRMA: Eidos
TÜR: Strateji
SİSTEM: P 133 32 MB Ram/ 150 MB HD win 95-98

% 85

Çok uzun zaman önce (taa, commodore anlayın yani) shoot em-up oyunları oynardık. Cıv cıv ateş ederdik. Genelde bu oyunlar geminizi üstten ve yandan gösteren oyunlar olarak ikiye ayrılırdı. Bir sürü bölüm geçerdik (otuz? kırk?) ve sonunda tebrikler, diye bir yazı okurduk. Son ekran niyetine bir resim ve oyunu yapan üstün insanların isimlerini görür ve okumadan geçerdik. Sonra zaman ilerledi, bu oyunların nesli devam etti; ama gelişen bilgisayarlarla birlikte gelişen grafikler ve imkanlar sayesinde bölümden öte görevlerin, süper grafiklerin ve uzayda olabilecek her türlü olayı konu haline getirerek space sim. lar ortalıkta gözükmeye başladı. Bazıları (x-wing vs tie fighter, wing commander serisi), gerçekten, oldukça başarılı senaryolarla öne çıktılar ve türlerinin idolü haline gelip bu türde çıkan oyunlar için bir alt sınır oluşturdular.

İşte bu oyunlardan biride Freespace'di. Oldukça güzel grafikleri ve bir o kadar da güzel olan senaryosuyla büyük başarı toplayan Freespace (geçen yılın en iyi space sim. oyunu seçildi.) ikincisiyle tekrar karşınızda.Yüzyıllardır uzay similasyonu oynamıyorum; ama birkaç gündür durmadan bu oyunu oynuyorum. Son bir iki aydır süregelen gereksiz oyun kirliliğine (birkaç oyun hariç) umarım bu oyun noktayı koyar. Hergün iğrenç, salak saçma, aptal sepet oyunların ve daha da aptal cd kutularını gördükçe sinirim bozuluyordu; ama, sanırım, artık biraz daha iyiyim (ben iyi olmazsam bilir interplay, ea ve diğerleri ne yapacağımı.). Evet; güzel oyun, hoş oyun biliyorum hepiniz sabırsızlık içindesiniz. "Bende oynamak istiyorum, bende" diye sızlanıyorsunuz; ama, yok öyle herkes oynayamaz bu oyunu. Var mı evinde pII 400, 64 ram, tnt ekran kartı? Söyle bakalım, var mı? Ya da hdd 1.2gb boş yer? Oh! Yok işte, değil mi? Bazılarınızda olsa bile çoğunuzda yok. Oh! Bende var, ben oynuyorum. Aslında 450mb boş yer olsa da oluyor; ama o zaman biraz yavaş olduğu görüşündeyim. Ayrıca hede hödö şeklinde cd değiştermeye maruz kalabileceğinizi de tahmin edebiliyorum (niye biliyorum değil de tahmin ediyorum dedim? çünkü ben full inst. yaptım.). Oyunun birincisine oranla daha da güzelleşmiş grafikleri (demek ki birincisinin de grafikleri güzelmiş) ne yazık ki daha da güzel bir sistem istiyor. Aslında programcılar işlerine geldiği zaman çok iyi grafiklere sahip oyunları çalışmaz denilen bilgisayarlarda çalışıcak sekilde yapıyor. İnterplay gibi bir firmanın da böyle programcılardan yoksun bir şirket olduğunu sanmıyorum. Ama kapitalist dünyanın çarkları her alanda olduğu gibi burada da tüm hızıyla dönmeye devam ediyor. Hemde en hızlı haliyle... Evet, farkındayım konu gittikçe dağıldı; ama ufak bir hamleyle toparlayabiliriz. Yani diyeceğim o ki bu oyunu alırken iyi düşünün. 233 mmx ile oynama düşüncesiyle bir dolu para vermeyin oyuna (3 cd). Ama bilgisayarınız oturaklı bir sistem ise şu anda piyasada yeni çıkmış oyunlar arasında alabileceğinizin en iyilerinden diyebilirim. Space simulationlardan hoşlananlar için ise kesinlikle kaçırılmayacak bir oyun. Düşünsenize kaç ayda bir doğru dürüst uzay sim. geliyor ki? Diğer aylar gelmese de bu ay hem bu müthiş oyun geldi, hem de elite'in yeni versiyonu olduğunu düşündüğüm bir oyun geldi (Arada haber de vermiş oldum size.).

Yıl 2367. Büyük savaşın üzerinden 32 yıl geçmiş ve GTVA (Galactic terran vasudan allience) bu süre içerisinde uygarlığını tekrar kurmuş ve halk barış içinde yaşamını sürdürmekteydi. Ancak bu sırada polaris sisteminde sivil savaş patlak verir ve bir rouge terran amiral'i vasundanlara karşı savaş ilan eder. Tam bu sırada 32 yıl önceki savaşta büyük terör estiren ve vasudanların baş düşmanı shivanlar geri dönmüşlerdir. GTVA büyük savaşta ki bu amansız düşmanını yok etmek için tekrar harekete geçer. Siz ise shivanlara karşı yapılan bu mücadele de yer alan bir pilotusunuz. Adından da

Meşhur şahsiyetlerle saçma röportajlara devam

- Zebani! Sonsuz evren karşısında zavallı ve aciz bir toz parçacığından daha az önemlisin!
- Hepimiz öyleyiz!
- Ben senden bahsediyorum, hepimizden değil!
- Freespace 2'yi oynadın mı?
- Hayır oynamadım. Neden?
- Peki evrende başka yaratıklar var mı sence?
- Olduğunu tahmin ediyorum ama neden soruyorsun?
- Çünkü soruları burda ben sorarım. Röportaj konusunda çok zayıfsın Mert!
- Ama bu böyle olmamalıydı
- Suratına tükürmeden def et kendini karşımdan!

Gerçek uçurumun dibindedir. Hayal ise göklerde...

space 2

Serkan KUTLUBAY
ramones@gametemple.net

anlaşılabileceği gibi Freespace'in devamı olan Freespace 2 işte bu noktada başlıyor. Oyun da birincisine göre en önemli değişiklikler; kırk kadar single player mission, kırk tanesi yeni olmak üzere doksan tane uzay gemisi. Freespace 1'de ki gemilerden neredeyse on kat daha büyük destoyerler. Tabi ki birincisine göre oldukça gelişmiş grafikler. Oyunun min. p200 de çalıştığını iddia etseler de gerçekten full grafik ve hakkını vererek oynamak için sanırım en az bir pII 400 ve üzeri bir bilgisayara sahip olmanız gerekiyor. Ben 1024'e 768 full detay oynadım ve patlama efektlerinin inanılmaz güzel olduğunu söyleyebilirim. Oyun ayrıca multiplayer desteği içeriyor ve team match'e kadar bir çok seçenek sunulmuş. Kötü haber ise; Oyun min. 420mb install ediyor ve full install 1.2 gb.Kesinlikle bu işin sonu nereye varacak bilmiyorum; ama bana öyle geliyor ki bir buçuk sene sonra 20 gb hd. standart hale gelcek. Ama sonuçta 1.2 gb bile install edip bunu beklemenize değecek kadar güzel bir oyun oynayacağınıza emin olabilirsiniz (Ben övüp duruyorum oyunu, şimdi siz oyunu beğenmeyince sakın beni suçlamayın. Sonuçta matrix'e gidip de sevmeyen insanlar olduğunu unutmayınız.). Oyuna büyük savaşı anlatan demoyla giriyoruz, bundan sonra birkaç tane seçenek var. Bunları kısa kısa atladıktan sonra oyunun genel olarak oynanış tarzı hakkında birkaç bilgiyle yazının sonunu getirmeyi umuyorum. Bu arada demo çok başarılı olmamış. Yani ne bileyim, bir savaş sahnesi ki oyundaki tiplerin destansı savaşlarından biri, oldukça önem verdikleri bir savaş (bkz. türklerin kurtuluş savaşı, İskoçların bağımsızlık savaşı falan filan.); ama demo bu savaşı bu kadar iyi yansıtmıyor. Vızır vızır vızır vızır (ne kadar çok olduklarını anlayın diye yaptım bunu) geçen uzay gemileri sanki İstanbul trafiğinin uzay versiyonu gibi birşey çıkmış ortaya. Ama olsun, oyun nasılsa bu burukluğunuzu yok edecek kadar iyi.

İlk olarak oyunda bir pilot yaratmanız gerekiyor. Bunu hallettikten sonra kendinizi uçuş güvertesinde buluyorsunuz. Burası oyunun ana menüsü oluyor. Haliyle de burada birkaç menü var. Aslında burası da oldukça iyi tasarlanmış. En azından klasik olarak karşınıza ortada alt alta sıralanmış menüler çıkmıyor.

Tech room: Gemilerin ve silahların özelliklerinin anlatıldığı yer (Bunların değil hepsini, üçte birini okuyana madalya vereceğim.).

Options: Ivır zıvır işte, boşverin.

Campain room: Burasıda bir nevi ıvır zıvır. Oyundaki görevleri buradan görebiliyorsunuz.

Ready room: Herşey hazırsa oyuna başlayabileceğiniz yer.

Mission simulator: Oynadığınız campaign de bitirdiğiniz görevleri eğer isterseniz tekrar oynamanıza fırsat veriyor. Buradaki tekrar oynadığınız görevler oyunun içindeki kariyerinize etki etmiyor.).

Barracks: Yeni pilot yaratabilir, silebilir ve oynadığınız pilotla neler yaptığınızı görebilirsiniz.

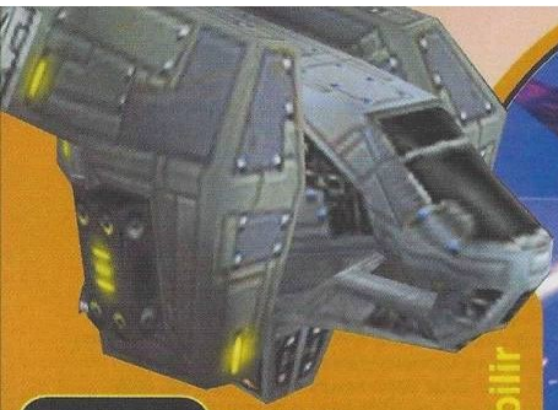
İlk başta tutorial olarak verilen görevleri kesinlikle yapın, buradaki görevler de birçok konuda eğitiliyorsunuz (Temel olarak geminin uçuşu, hedef alma, silah ayarları, ana gemi ve görevde bulunduğunuz pilotlarla aranızdaki iletişimi sağlayan aleti nasıl kullanabileceğinizi anlatan görevler.). Bu aşamayı geçtikten sonra gerçek görevler almaya başlıyorsunuz (Tabi bu arada eğitim görevleri de oluyor). Ready room'a girdikten sonra görev ekranı ile karşılaşacaksınız. Burada **briefing'e** basarak göreviniz hakkında bilimum bilgi alabilir ve görev alanınızı görebilirsiniz. **Ship selection**'dan görev için verilmiş gemilerden kendinize ve aynı zamanda ekibinize seçebilirsiniz (Gemilerin yanındaki sayılar o gemiden kaç tane olduğunu gösterir.). Seçim şansınız olduğunda manevra kabiliyeti düşük gemilerden kaçının. Klasik olarak manevra kabiliyeti yüksek olan gemilerin de zırh ve silah problemleri ortaya çıkar. Biraz daha savunmasız olursunuz; ama geminin hantal olmaması ve sizin çevikliğinizle bu olumsuzluğu ortadan kaldırabilirsiniz. **Weapon loadout** kısmından geminize yükleyebileceğiniz silahları seçebiliyorsunuz. Her geminin taşıyabildiği farklı silahlar var. Siz sadece o görevde kullanacağınız geminin taşıyabileceği silahları görebiliyorsunuz. Burada default olarak silah yüklenmesi gayet mantıklı yapılmış; ancak oyunda ilerledikçe size daha uygun olan varyasyonlar deneyebilirsiniz. Ne kadar zarar verdiği, güdümlü olup olmadığı, ne tür gemilere karşı etkili olduğu ve menzilinin ne kadar olduğunu düşünerek silah seçimi yapmanız görev ortasında sizi hüsrana uğramaktan kurtarır. Tabi bunları oyunu oynadıkça daha iyi anlayacaksınız. Silahlar için örnek vermek gerekirse:

GTM-4 Hornet swarm missile: Küçük çaplı savaş gemileri için ve yakın menzilli bir füzedir. İki üç tanesi ile bir gemi yok edilebilir. Roket arkasından bir kaç kez lazer silahı ile isabetli atışlar yapabilirseniz işinizi daha kolay hale getirebilirsiniz.

GTM-5 A Prometheus cannon: Normal olarak kullandığınız lazer silahınızdır. Düşmanla sıcak temas halinde yardımınıza yetişecek olan silah budur. Bu silahı kullanırken hareket halindeki gemiyi vururken direk ekranın ortası hedef almak yerine düşmanınızın biraz önünde başka bir hedef belirir, o hedefi baz alarak atışlarınızı yapın; böylece isabet oranında büyük bir artış olur (Yani şöyle eğer ekranı ortalayıp düşmanı vurma hayallerindeyseniz boşuna uraşıyorsunuz demektir.)

GTM MX6 Tempest missile: Oldukça güçlü, güdümlü (kafiye yaptım size) ve menzili uzak olan bir füze. Benim favori silahım. Kesinlikle geminizde bulunsun ve gücü yanınızda hissedin...

Bütün ayarları size en uygun şekilde ayarlayın. Mesela mouse sensitivity ayarını kendinize göre yapmazsanız oyun içinde büyük zorluk çekersiniz. Gemi tam kontrolünüzde olmaz ve hedefleri isteğiniz rahatlıkta vuramazsınız. Bunun için oyuna başlamadan önce size en uygun olan ayarları yapın. Böylece savaş ekranları sinir harbinden çok sizi eğlendiren arenalar haline gelir. Oyundayken ana gemiden emir gelmeden üssünüze geri dönmeyin. Uzun



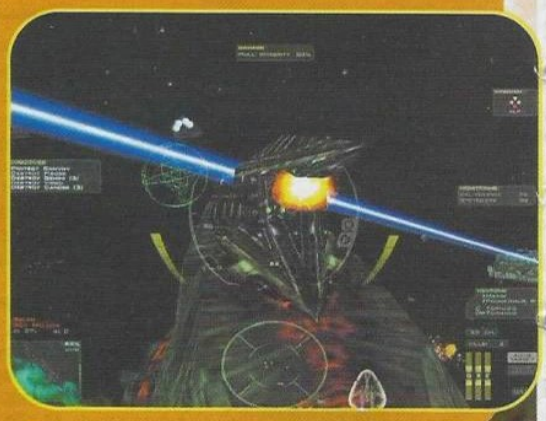
Bazı kutuların içeriği şaşırtıcı olabilir

Şimdi burda sanıyorsunuz ki oyundaki gemiler hakkında bilgi vereceğim! Hayır hayır! Bu sefer değil. Bunun yerine yandaki kutucuklarda gördüğünüz gemilerin yaratılma amacı hakkında kısa bir yazı yazacağım. Hatta yazıyorum. Eğer gemi yapabilseydik acaba görünüşleri bu şekilde mi olurdu? Hem evet hem hayır! Birincisi mühendislik açısından ekonomik olmak zorundayız. Çok tanıdığım ama şu anda ismini unuttuğum! ünlü bir mühendis bu konuda "gemilerin şekillerinin abartılı olmasından başka hiçbir özelliği yok" demektedir (walla böyle dedi). Yakıt, motor ve fizik kanunları sorununa ise hiç girmiyorum. Psikolojik yanı ise çok daha derinlerde yatıyor. İnsanoğlu bir şey yarattığında her şeyden önce görünüşe dikkat ediyor. Ve taa mağara devrinden başlayarak yaptığı herşeye bilinçli veya bilinçsiz erotizm katıyor. Yanda gördüğünüz gemiler ise kelimenin tam anlamıyla "tekno-erotizm". Bu konuda ünlü psikanalist Freud yandaki gemiler hakkında hiçbirşey söylememektedir mantıklı olarak! Ama bir başkası "erkek egemen bir dünyada üretimi yapılan çoğu şey cinselliğin ya da erotizmin birer metaforudurlar" diyerek kafa karıştırmaktadır. Ama haklı bir yanı da vardır bunun. Yandaki gemilere dikkatli bakarsanız bazılarının kadın ve erkek cinsel kimliklerine büründüğünü rahatlıkla görebilirsiniz. Ve biz bugün bir gemi yapmaya kalkarsak bu kadar abartılı olmasa bile ona mutlaka klasik bir cinsel kimlik yapıştırıyor olurduk. Bu arada bu yazı çok ağır mı oldu ne?

"Evet ağır oldu! - MEG"
"Sana mı sordum?"
"yazma böyle salak şeyler -MEG"
"Ağır ol zibidi!"

süre uğraşıp bitirdiğiniz bir görevi baştan oynamak zorunda kalabilirsiniz. Savaş anında mümkün olduğunca hızlı olamaya çalışın ve sadece kendi işinizi yapın. Çok zor durumda kalmadığınız sürece kahramanlıklardan kaçının. Böyle şeyler arkadaşlarınızın sizinle övünmesine ve görevlerin tekrarına neden olabiliyor. Gemiyi hud (Heads-up display) yani kaskınızdan görerek yönetiyorsunuz. **Directives** size o an ki görevinizi, yapmanız gerekeni kısa mesaj halinde yazar. Mümkün olduğunca ilk işiniz orda yazanları yapmak olsun. Vakit kalırsa diğer işlere burnunuzu sokabilirsiniz. Yukarıda, sağ da **wingman** pilotlarınızın hangilerinin sağlam hangilerinin uzay çöplüğünde yerlerini almış olduklarını görebilirsiniz. Sağ köşede bulunan üç tane çubuk içinde harfler olan kısım geminizin güç miktarını hangi oranda nerelere dağıttığınızı gösterir. Burada o anki durumunuza göre ayarlarınızı yapmalısınız. Burası ve alttaki kalkan ayarları oldukça önemli. Güç miktarını gösteren kısımda **G** silahları, **S** kalkanı, **E** motorları temsil eder. Silahlar için insert-delete, kalkan için home-end, motor için page up-down tuşlarını kullanıyorsunuz (Sonuçta dengelemeyi iyi ayarlayın, gücü bir kısımda çoğaltırken diğer kısımlarda azalttığınızı unutmayın!). Kalkan ayarlarından, kalkanın geminizin hangi tarafında yoğunlaşmasını ayarlarsınız (Eğer ön tarafınızdan çok kuvvetli bir saldırı varsa, geminin kıç kısmını sağlam tutmanın bir anlamı yok.). Bu dağılımı yön tuşlarına seri şekilde basarak yapabilirsiniz. **Alt+j** tuşuyla sistem arası geçiş yapıyorsunuz (Görev sonlarında eve dönmek için kullanacağımız kombinasyon.). **Tab** tuşu ile afterburner, \ ile tam hız, **backspace** ile hızınızı 0'a indirebilirsiniz. Düşman gemileri gözüktüğünde, **t** ile hedef değiştirebilirsiniz. Bunun dışında **c** ile; üssünüz ve ekip arkadaşlarınızla haberleşebilir, bazı emirler verebilirsiniz. **Ships** ile; bütün gemilere saldır, beni koru, hedefimi yok et, hedefimi koru gibi emirler verebiliyorsunuz. Bunun için bu emirleri vermek istediğiniz gemiyi seçin. **Wings** aynı işi kanat pilotlarınıza yaptırmak için burayı kullanıyorsunuz.

All fighters'dan bütün herkese tek bir emir verebiliyorsunuz. **Reinforcements** ise destek isteme birimi. Buradan görev dahilinde abi ben beceremedim bunlar çok güçlü bir el atıverin, diyorsunuz. Birden boşluk açılıyor, bir kaç patlama ve ortada düşman adına hiçbir şey kalmamış. **rearm/repair** ve **abort rearm** savaş sırasında silah yüklemeniz gerektiğinde kullanacağınız seçenekler. Oyunu oynarken birkaç tuşa aynı anda sahip olmanız gerekiyor. Mesela diğerlerinden yardım isterken o sırada arkanızdaki düşman gemisinden kurtulmalısınız ve aynı zamanda güç dağılımı ile kalkanları ayarlamalısınız vs.. Bütün bunlar ilk başta biraz zor gelse de bir süre sonra alışacaksınız ve gerçek zevki o zaman almaya başlayacaksınız. Sonuç olarak oyun için söylenecek pek birşey kalmadı. Ayrıca oyunda görevlerdeki başarılarınıza göre madalyalar alıyorsunuz ve rütbe atlıyorsunuz. En yüksek rütbe admiral oluyor. Tabi admiral olmak için, sanırım, oyunun sonuna kadar gelmeniz gerekecek. Bu türü sevenlerin kesinlikle edinmesi gereken bir oyun. Yazının içinde defalarca belirttiğim gibi, kaçırılmaması gereken bir oyun. İşte tıpkı her yazının bir sonu olduğu gibi bu yazının da sonu geldi. Kesinlikle en son, son değil bu son. Belki de muson (Yazı sonu kıyağı olarak Can "set" Kantarcı espri türevinden bir espri sundum sizlere. Her gün birlikte olunca biz de böyle etkileniyoruz işte.)



3 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: Space Combat
SİSTEM: P 200 32 MB Ram/ 250 Mb HD 3D Accelerator/ Win 95-98

Bu türe yeni bir şey getirmese de Grafikleri ve şöhreti için oynanır. Biz de öyle yaptık ve beğendik. Kaçırmamanız gereken bir oyun. Yalnız 3 Cd olması biraz can sıkıcı. Niye 3 CD ki?

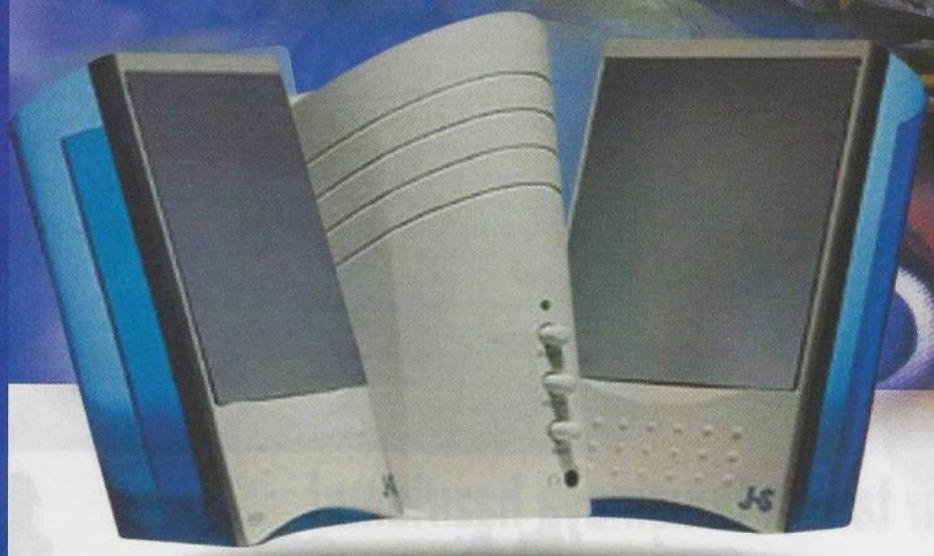
% 85

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real-
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!



PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Piyasada bulabileceğiniz en iyi hoparlör sistemlerinden birisi

Monaco J-6909

- 500 Watt PMPO ses çıkışı
- 3" subwoofer ve iki ince hoparlör
- 80 Hz'den 20,000 Hz'e frekans karşılığı
- Ses , bass ve güç kontrolü
- Stereo girişi ve kulaklık çıkışı
- Magnetik korumalı
- 4 Ohms empedans
- NXT Flat Panel Teknolojisi

GameBeast J-6906
Dahili subwooferlı 3D speaker sistemi

Vivid JS-4106
i-Mac renginde şeffaf speaker, 5 renk seçenekli

Carrera J-7904
Subwoofer'lı speaker seti

Subwoofer JS-906
Jazz serisi speakerlar için özel

4PS Digital JS-7907
PMPO Inferno 3D max. 4,1 kanal, digital surround sistem

Virtual Dolby JS-7902
Ayrılabilir hoparlörlü, max 4,1 kanal, virtual dolby surround sistem DVD için özel

Home Theatre 5,1 JS-9902
5,1 kanal dolby digital / Prologic speaker seti DVD için özel

ZDNet PRODUCTS

VIRTUAL DOLBY SURROUND

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Örtaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA™

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24

www.multimedya.com

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanımı Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

YENİ GELEN BİR TANK OYUNUNUN KONUSU BİZİ ŞAŞIRTIR MI?

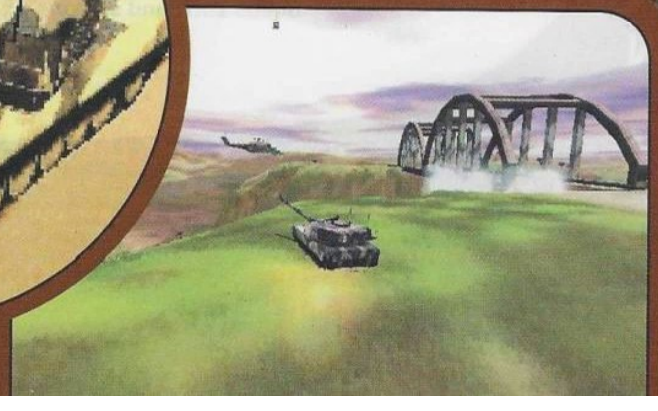
Bir deneme yapalım:"Bir savaş aracı benzetme oyununda tekrar birlikteyiz sevgili okuyucular. Bu kez bir tank oyunu var sırada. Bilin bakalım hangi tank? Aa, nereden bildiniz ? Demek başlığı okudunuz. Sizden de bir şey kaçmıyor canım."
Zaten gelen yeni bir tank oyununu tahmin edebilmek için dahi olmak veya bilimsel çalışma gerekmiyor. "Abi yeni tank oyunu gelmiş gördün mü?" şeklindeki bir soruya oyunu henüz görmediğiniz halde "He, ya... Gördüm, M1 Abrams değil mi?" şeklinde vereceğiniz cevap ile gelen oyunun konu aldığı tankı tutturabilme ihtimaliniz %75'tir, bunu bilin. Maalesef, durum böyle. Geriye kalan %25i de muhtelif 2. Dünya savaşı tanklarının yer aldığı oyunlar oluşturuyor. M4 Sherman veya Panther, derseniz kısmete bunu da tutturabilirsiniz.

PEKİ NİYE BÖYLE? HA, NİYE BÖYLEEE?!

M1 serisi ABRAMS tankları, Amerikalı kaynaklarca en gelişmiş ana muharebe tankı sistemi olarak tanımlıyorlar. Herkes kendi malını sever ve över. Yalnız su götürmez bir gerçek var ki bulunduğumuz tarihte gerçekten kendini saydırabilecek ve maliyetinin karşılığını verebilecek sayılı tank markasından biridir M1 serisi tanklar. Diğer meşhurlardan ise yeni Fransız LeClerc tanklarını ve İngilizlerin eski ama hala geçer akçe olan Challenger tanklarını bir çırpıda sayabiliriz.

ZIRH: Neden bu tanklar bunca övgü alıyor acaba? Birlikte bir gözden geçirelim. M1 tanklarında Chobham zırhı, denen katmanlı bir zırh vardır. Ana olarak dört katmana ayırabileceğimiz bu çok katmanlı yapıda, porselenden tutun da radyoaktivitesi tükenmiş uranyuma kadar bir çok malzeme kullanılmıştır. Bilindiği gibi uranyum dünyadaki en sert madenlerden biridir (yoksa bilmiyor muydunuz?). Porselen de üretilebilen en sert maddelerden olmakla birlikte ısıya dayanıklılığı konusunda pek az rakibi vardır. Asitten ve diğer kimyasal maddelerden az etkilenme konusunda bileğini, bilinen teknoloji ile, sadece cam bükebilmektedir. Bütün bunları bir araya getirin, ne çıktı? Ayrıca bu katmanların toplam kalınlığının onlarca santimetreyi bulduğunu; bu kalın zırhın üstüne üstlük oldukça küçük bir açıyla gövdeye yerleştirildiğini düşünün. Bu açı sebebiyle yere yatay gelen bir mermi zırha dik değil; eğik geldiği için daha çok mesafe kat etmek zorunda kalıyor ve dolayısıyla zırhın kalınlığı da izafi olarak artmış oluyor. Buna ne dersiniz?

SİLAHLAR: 120 mm.lik yivsiz top. Bu gün atabildiği temel üç çeşit mühimmatı var. İlki APFSDS kısa adıyla meşhur ok-mermi. Gerçi bunu artık neredeyse sokaktaki bebeler bile biliyor; ama kısaca anlatalım. Uranyum veya sert çelikten mamul bir okun (kalınlığı yaklaşık üç dört cm.) ucunun tungstenden yapıldığını bir düşünün (tungsten uranyumdan da serttir). Bu okun da havada açılıp oku serbest bırakan bir kılıf-boru vasıtasıyla namludan ses hızının üç dört katı hızla atıldığını bir düşünün. Vay, çarptığı hedefin haline! Etkinin askeri ifadesi "motora gelirse tankı yakabilir, mühimmata gelirse infilaka yol açabilir". Tankı delip girmesi işten bile değil yani. HEAT (High Explosive Anti Tank) mermisini de tanırsınız. Çukur imlasıyla savaş başlığını binlerce derecelik lav olarak hedefine püskürten bu mermiyi tanımıyorsanız tanıyın artık. Çünkü adamlar durmayıp bunu da geliştirmişler. Artık geliştirilmiş yeni bir HEAT mermisi sade kaçanlara değil, uçanlara da atılabiliyormuş (bunu bu oyundan öğrendim, aslı var mı yok mu bilmirem!). Ayrıca bir STAFF mermisi var ki (bu mermi var ama benim bildiğim tanksavar füze olanıydı, top



Ders: Milli Güvenlik
Konu: Milli Güvenlik hocaları

Boyu 1.50, kilosu 150, göz rengi mavi ve saçları beyazdı. Gözleri hapishane projektörleri gibi sağı solu sürekli tarar, enlemesine geniş burnu üç yıllık havayı depo ettiğinden hiç nefes almaz ve konuştuğunda nükleer bir bombadan daha gürültülü ses çıkarırdı. Ağzı büyük bir mağara gibiydi ve dikkatli bakıldığında içinde yarasa sürüsünün olduğu görülebilirdi (vallahi abartmıyorum!). Çok çok katı bir askerlik anlayışını her daim beynimize saplamaya çalışırdı. Yılların askerlik birikimi her yerine yansımış olduğundan hareketleri disiplinli ve kontrollüydü. Ve bunu da biz acemi askerlere hissetirmek için sadece bir bakışı yeterdi. Militarizmin yılmaz kalesiydi. Evet bu yaşlı albay bizim lisedeki Milli güvenlik hocamızdı, daha doğrusu komutanımız!. Birgün ağır tankları öğrendiğimiz sırada hayatımın en dehşet dakikalarını yaşayacağımı bilemezdim. "Sen" diye kükredi, ilk başta anlayamadım. Daha yüksek bir desibelden "Sen" diye tekrar haykırdı. Hiç şüphe yok ki projektörler bana kilitlenmişti. Işıkta donup kalan balık gibi şaşkın ve hareketsizdim. Öğrendiğimiz tanklardan daha ağır olan bu tehlike karşısında alınacak herhangi bir önlem de yoktu. Ölümümün nasıl olacağını düşünmeye başladığım sırada yanıma geldi ve o ağır bedenden hiç beklenmeyecek kadar çevik bir hareketle elini ağzıma götürerek sert bir hareketle fırın kapağı gibi açtı. Kendisine ciddi bir tehdit oluşturan sakızı bir dişçi gibi çekip aldı ve sol gözüme yapıştırdı. Ders sonuna kadar o sakız orda kaldı. Tek kelime edemeyen ben, tabii ki okulda alay konusu olmakta gecikmedim. O günden sonra ne sakız çiğnerim ne de tanklarla ilgilenirim. Ne orijinaldir milli güvenlik hocaları! Hala oluyor mu bu tip şeyler?

Tarihteki en büyük ve ağır tankla tanışmaya hazırlanın!

armored

Hantal ama ölümcül. Bu büyük metal devleri durdurmak neredeyse imkansız

mermisi olanını hiç bilmem) bu da aşağı bakan bir çukur imla başlığı taşıyor. Hedefin üstünden geçerken lavı aşağı doğru püskürtüyor. Tankın zayıf olan üst zırhı eriyor, siz de canlı canlı kebap oluyorsunuz (muş). Hem sonra bu mermiden kaçmak da kolay değil(miş). Oyunda yer almamış olan; ancak temel mühimmattan olan diğerleri de HE (high explosive) ile HESH' tir (<high explosive soft head> ya da <high explosive sticking head>). HE tanksavar olmayan çok amaçlı bir yüksek patlayıcı başlıklı mühimmatken, HESH tanksavar olarak da kullanılabilen bir mühimmattır. HESH vuruş anında çarptığı yerin üzerinde ezilen (saniyenin onda biri, ikisi) ve patlayan (saniyenin onda üçüsü) bir mermidir. Bu şekilde patladığı için vurduğu yere aktardığı momentum çarptığı yüzeyin arkasındaki kaplama, tuğla, boya, sıva, çelik çubuk, conta, vida ne varsa dışa doğru (yani tankın veya binanın içine) mermi gibi fırlatır. Sonrası ketçap reklamı. Topunun yanı sıra en az bir .30 kalibrelik eşeksenli (coaxial), bir de .50 kalibrelik uçaksavar makinelisi var. Bunlar da ufak tefeklere karşı kullanılıyor (tavşana mermi yakmam abi geyik yok mu?).

MOTOR VE ELEKTRONİK SİSTEMLER

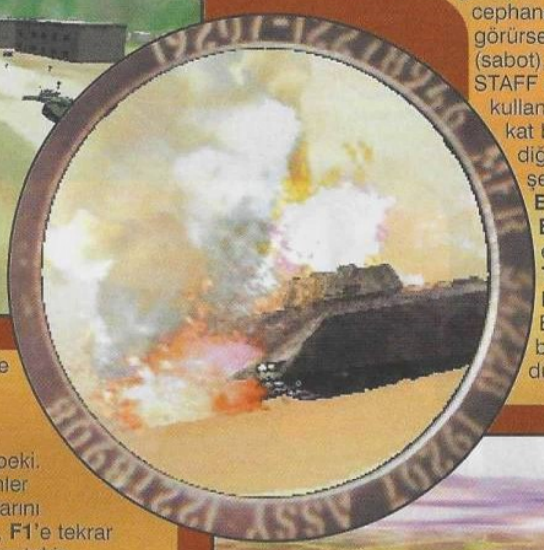
Bin beş yüz beygir gücünde olduğu söylenen motoru ile epeyce hızlı giden bu tank, basık gövdesi ile hem araziyi iyi kavrıyor hem de gözlerden iyi kaçıyor (düşük profil). Gece görüşü için kızıl ötesi, ısıya duyarlı (termal) kameralar, bunların ekran ossiloskopları, atış için 2ila 10 kat büyüten nişancı teleskopları, komutan ve sürücü için gözetleme periskopları var. Araca binerken yanınızda mikroskop da getirirseniz sonu skopla biten bütün kıvır zıvırı aracın içine sokmuş oluruz. Ee! Tankımızı tanıdık. Şimdi onunla oynayalım biraz. Eğer doğrudan savaş bölümüne geçmek istiyorsanız, ana seçeneklerden (play battle) seçeneği ile istediğiniz bir savaşı oynayabilirsiniz. Seferberlikler kısmından da (solo mission) ile dünyanın herhangi bir yerine gönderilen

fist 3

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

34 HVG 78

• İşte trafik canavarı MEG'in arabası aslında bu. Bu plakayı lütfen ezberleyin ve gördüğünüz anda ya kaçın ya da trafik polisini çağırın! Bu gerçektir ve abartı yoktur!



M1A2 birliği olarak değişik görevler de yapmanız mümkün. Şimdi kullandığımız aracın içine geçelim. Önden buyrun. Yok yok rica ederim buyurun! Aaa, olmuyor ama! Neyse, peki. Araç konumları veya değişik görünümler arasında gezinmek istiyorsanız, F tuşlarını denemelisiniz. **F1** dışarıdan görünüm, **F1**'e tekrar basarsanız biraz daha uzaktan aracınızı takip edebilirsiniz.

SÜRÜCÜ KOLTUĞU

Buraya **F9** ile geçersiniz. Seyir ara noktaları (waypoints) arasında dolaşırken en akıllıca olanı sürücü yerine geçmeniz. Burada aracı önünü oldukça açık bir şekilde görebiliyor ve gitmeniz gereken ara noktanın işaretini de oldukça güzel görebiliyorsunuz. Haritadan gitmenizi pek tavsiye etmem. **İleri ok** tuşu ile ileri gitmek için gaz verir, **geri ok** ile de geri vitese geçersiniz. Sağa dönmek için **sağ oka,** sola dönmek için de **sol oka** basın (ciddi misin!). Bu ekranda ve diğer ekranlarda da mütemadiyen kalan bilgi kutucuğunu sağ altta gözlemleyebilirsiniz. Bu kutucukta tankınızın çağrı adı, hızınız, hedef no.nuz, istikamet açınız, nişan aldığınız hedefin cinsi, konumunuz, namluya sürülü mühimmat ve saat gözükmektedir. Ne yöne gitmeniz gerektiğini zaman zaman karıştırabilirsiniz. Bu durumda, pencerenizden gözüken görüntünün üstündeki köşeli parantezi takip edin. Eğer gece görevindeyseniz önünüzü göremezsiniz. Bu durumda kısaları yakmayın. Uzunları hiç yakmayın. Ceza, makbuz olarak değil; bir düşman mermisi olarak gelebilir. Hemen **;** (noktalı virgül)'e basarak ısı duyarlı görünümüne geçin. Burada ısı yayan şeyler daha parlak görünecektir.

KOMUTAN MAKAMI

F5'e basarak komutan koltuğuna oturun. Nasıl, rahat mı? "Yavrum, çay getir!". Sağda bir harita ve üzerinde bir veya noktalar göreceksiniz. **F7**'ye basarak bu kötü haritayı büyütebilirsiniz. Şimdi **F6**'ya basarak CITV'ye geçin (çıkı çıkı çıkı çıkı! Tınk tınk! Hürrp). Burada iken **enter**'e basarsanız, görünürde bir düşman bir araç varsa ona nişan alırsınız. Büyük bir çarpı çıkarsa dost bir şeye nişan almışsınız demektir. Silahı arkadaşınıza doğrultmayın. Görünürde çarpı marpı yoksa vakit kaybetmeden **boşluk** tuşuna basarak hedefi nişancıya havale edin. ~ işaretine basarsanız, siz nereye giderseniz gidin, namlunuz hedefe dönük kalacaktır. Bu araçlardaki hedef sabitleyici (target stabilizator) vasıtasıyla olmaktadır.

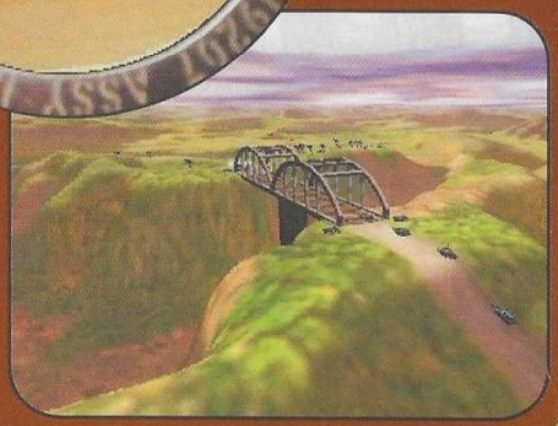
Komutan yeri, destek ateşi istediğiniz zamanlarda faydalı bir yer. Burada kızıl ötesi minik ekrandan düşmana kilitlenebilir, eğer düşman birlikleri sizden çok daha fazla güçlüyse ve hala sizin yerinizi tespit edememişlerse müsait bir destek isteyebilirsiniz. Bu destek ya yakın hava desteği ya da topçu desteği olacaktır. Topçu desteğini zaman zaman topçu roketleri ile yapıyorlar. Bu da düşman zırhlı araçları için çok tehlikeli. Yakın hava desteğine ise Fairchild yapımı A-10'lar gelir ise düşman için daha da beter. Hedefi tahrip edene değin tepesinde vızıldayıp duruyorlar. Hava desteğini **8** tuşu ile, topçu desteğini **9** tuşu ile isteyebilirsiniz.

NİŞANCI KOLTUĞU

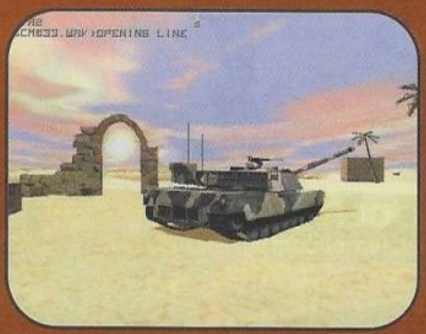
Nişancı konumu ise tankınızın topu ile ateş ederken kullanacağınız en iyi gözetleme yeri haliyle. **F2** ile nişancı koltuğundan genel bir görünüş alabilirsiniz. Topa yüklemek istediğiniz cephaneyi de buradan seçiyorsunuz. Sağ alt tarafta bir dörtlü görürseniz onlar mermi seçim yeridir. Buradan ok mermi (sabot), tanksavar patlayıcı mermiler (heat ve sağ üstteki) veya STAFF mermisi yükleme emri verebilirsiniz. **F3** ve **F4** nişancının kullandığı dürbünlerdir. Burada esas nişangahınız (hani şu on kat büyüten) **F3** ile baktığınızdır. F4 ile baktığınız nişangah diğeri kadar iyi değil; ama diğer nişangah herhangi bir şekilde tahrip olursa bunu kullanmak durumundasınız. **Enter** tuşu burada da bir hedefi seçmenize vasıta olur. **Boşluk** tuşu ile de merminizi ateşlersiniz. **C** tuşu, eş eksenli (coaxial) makineli tüfeğinizi ateşler.

TANK SAVAŞI YÖNTEMLERİ, DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Bilindiği üzere tanklar tırtıllı araçlardır. Bozuk zeminde başarıyla hareket eder. Patinaj yapma ihtimali oldukça düşüktür. Bulunduğu noktada 360 derece dönebilir. Kendisi hareket etmese de kulesi (turret) dönerek çeşitli yönlere ateş açabilir. Bütün bu özellikleri göz önüne alarak aracımızı kullanmamız akıllıca olur. Altınızdakinin bir savaş makinesi olduğunu unutmayın. Eğer Need For Speed'de bir araç kullanıyormuş gibi düşünürseniz yanılırsınız. Bazen hızlı gitmemeniz gerekebilir. Unutmamalısınız ki bu kez yarışı oyunda önde giderek değil; oyunda hayatta kalarak kazanabilirsiniz.



Tanklar, görerek ateş eden savaş makineleridir. Bu sebeple bir dakika önce ateş edecek bir hedef bulamazken, tahkimatının ardından çıkan bir düşman aracı size hedef teşkil edebilir. Zaman zaman enter tuşu ile civarda kilitlenebileceğiniz bir hedef olup olmadığını yoklayabilirsiniz. Eğer varsa namlu hemen o hedefe yönelecektir. Aklınıza geldikçe bunu yapmanız halinde hayatta kalma ihtimaliniz de dolaylı olarak artacaktır. Bazen nişancı helikopterlere kilitlenir. Dandik helikopterlere kıymetli (çünkü sayılı) top mermilerinizi harcamanız gereksizdir. Bunlara karşı makineli tüfeğinizi kullanabilirsiniz. Israrlı bir şekilde ateşe devam ederseniz düşman helikopterinin kısa bir süre içinde ateş alarak düşmeye başlaması işten bile değildir. Ancak tehlikeli düşman helikopterlerine top mermisi atın. Yoksa siz de dahil olmak üzere birçok dost tank bir iki dakika içinde alevler içinde kalabilir. Nişancınız düşman hedefine müsait bir mermi yüklediği için, çoğunlukla mermilerinizi çekinmeden değişik hedeflere karşı kullanabilirsiniz.



Bir seyir ara noktasına giderken en kısa yolu kullanmak zorunda değilsiniz. Zaten kullanmamalısınız da. En kısa yol, en iyi yol değildir. Tepelerin ardından, sırtların arkasından (belki önünden olabilir ama kesinlikle üstünden değil!!) gizlenerek gidin. Yoldan giderek hız kazanabilirsiniz; ancak burada pusuya düşmeniz de olası. Ayrıca yola mayın döşenmiş olabileceğini de unutmayın. Çayırın, bayırın ortasında sap gibi durmayın. Mümkünse önünüzde bir engel olsun. Ağaçlar veya bir başka tankın enkazı gibi. Bu sizi bir miktar düşman ateşinden korur.

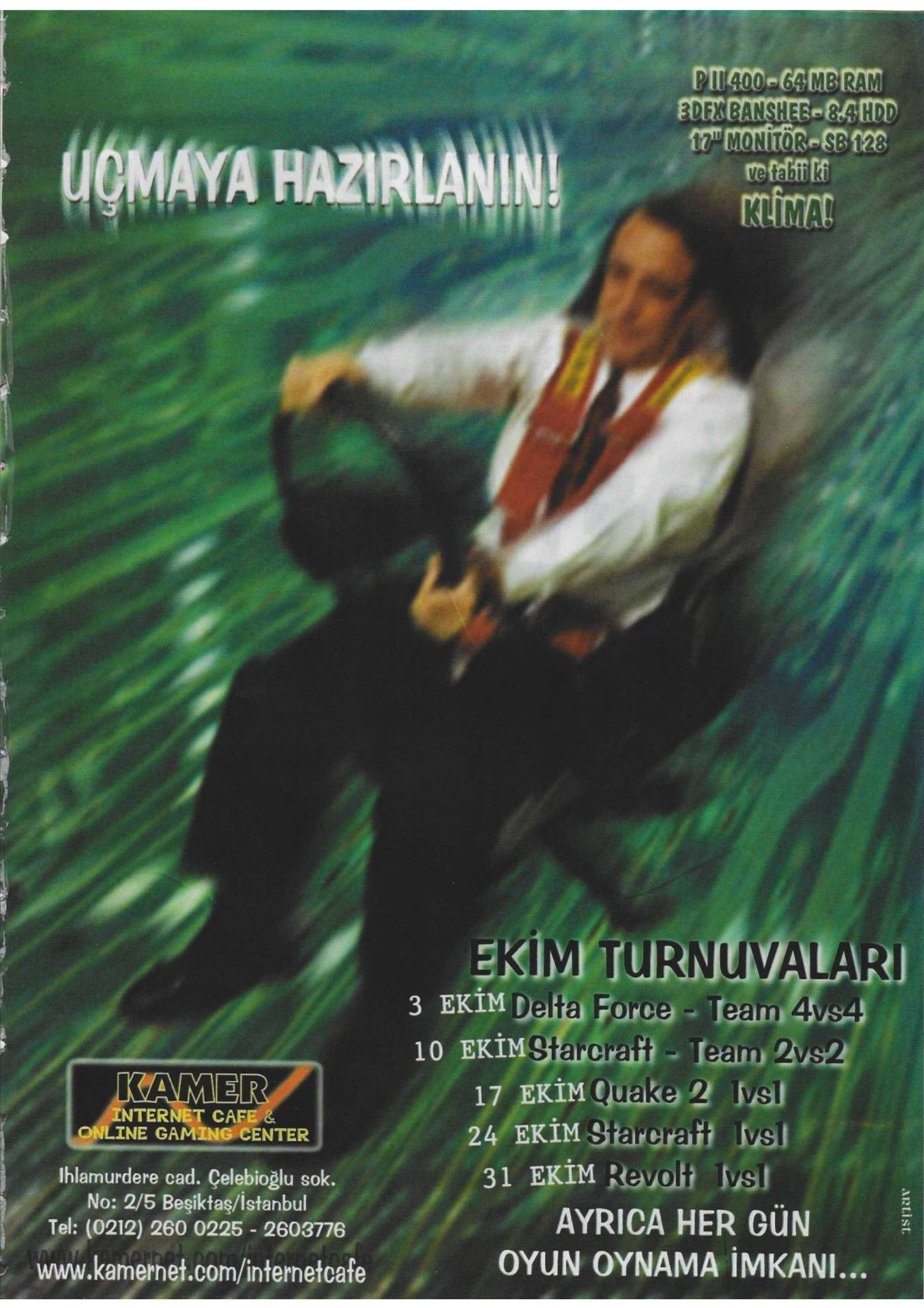
Hepsi bu kadar, hoşçakalın...

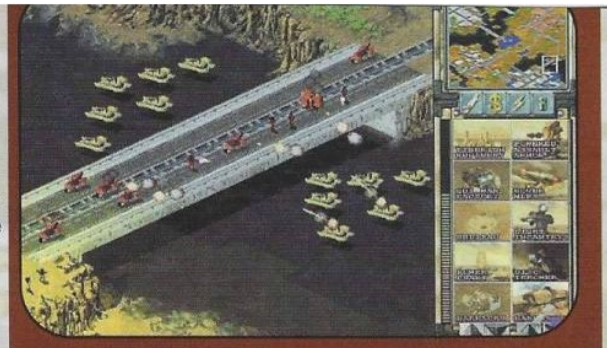
1 CD

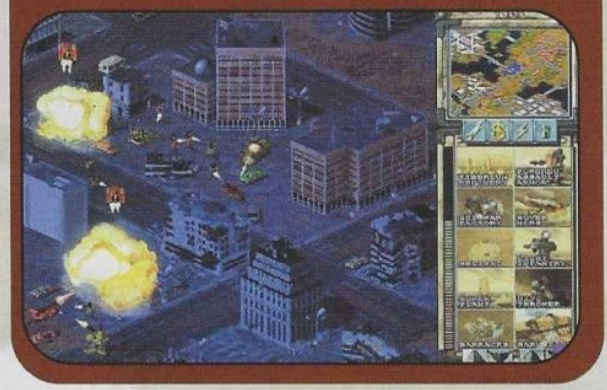
FİRMA: Novalogic
TÜR: Simulation
SİSTEM: P 233 MMX 64 MB Ram/ 200 Mb HD/ Win 95-98

İddia ediyoruz ki bu dev tankı idare etmekte zorlanacak ama yinede zevk alacaksınız. Böyle bir oyun yapmış işte gavur. Grafikler tank simulasyonları içerisinde en iyisi

% 78


UÇMAYA HAZIRLANIN!
P II 400 - 64 MB RAM
3DFX BANSHEE - 8.4 HDD
17" MONİTÖR - SB 128
ve tabii ki
KLİMA!
EKİM TURNUVALARI
3 EKİM Delta Force - Team 4vs4
10 EKİM Starcraft - Team 2vs2
17 EKİM Quake 2 1vs1
24 EKİM Starcraft 1vs1
31 EKİM Revolt 1vs1
AYRICA HER GÜN
OYUN OYNAMA İMKANI...
KAMER
INTERNET CAFE &
ONLINE GAMING CENTER
Ihlamurdere cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul
Tel: (0212) 260 0225 - 2603776
www.kamernet.com/internetcafe





Command&Conquer

tiberian sun

GDI TAM ÇÖZÜM

Bu ay Tiberian Sun dosyamızı kapatıyoruz. Burçak tam 3 aylık bir işkencenin sonunda Tiberian Sun'ı nihayet bitirdi. İşte GDI!

Bu ay kaç tane yazı yazdığımı biliyor musunuz? Söylesem de inanmazsınız gibi geliyor. Şu anda yazdığım Tiberian Sun yazısı bu ayki altıncı oluyor. Biraz sonra da Homeworld'ü bitireceğim ve böylece bu ay yedi yazı yazarak yeni bir rekor kırmış olacağım. Evet, herkesin önünde rekorumu açıklıyorum. Bu ay tam yedi tane yazı yazdım. Kıskananlar, çatlayanlar da olabilir tabi, onlar da (Efe?) üzülebilirler.

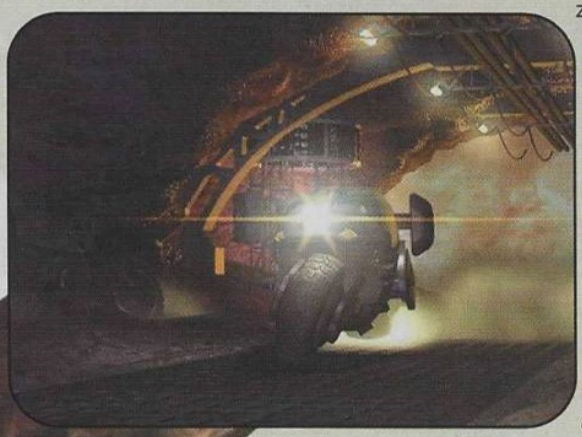
Demin gayet güzel bir şeymiş gibi anlattığım yedi yazı yazma durumu var ya, işte o yüzden ambale olmuş durumdayım.

"Tiberian Sun yazısı da güzelmiş..." diyebilirsiniz. Bu da bir tarzdır. Herkesin kendi tarzı vardır.

Mesela benim de lafı döndürüp dolaştırmak gibi bir tarzım vardır. Aynı şekilde Starcraft oynarken de zealot'ları döndürüp dolaştırırım, ne alaka bilemiyorum. Yazı birazcık daha dağılmadan artık toparlasak da başlasak, diyenleriniz olabilir. Bu da bir tarzdır. Zaten sağlık problemleri çekiyorum, üzerime gelmeyin.

Bu ay GDI'ın tam çözümünü açıklayacağımızı söylemiştik geçen ay. Ve ben henüz GDI'ı hiç oynamamıştım. Daha doğrusu altı mı yedi mi ne, öyle bir bölüme gelmiştim. Bu ay, ayın sonuna doğru daha doğrusu Polat (evet o biraz garip olan) bana GDI'ı yazmam gerektiğini hatırlattığında bir enfaktüs geçirdim, sonra hastanede GDI görevlerini oynamaya başladım. Bir de ben oyunu Hard'da oynuyorum, olur olur bir zorluk gözümden kaçar diye; zira birazcık tecrübeli olduğum için bu oyunları fena oynamam, ve bana son derece kolay gözüken bir şey bir başkası için sorun olabilir, diye düşünüyorum. Her neyse. Oturdum on beş-yirmi saatte GDI görevlerinde sona geldim. Fakat oyun boyunca ne hiçbir yerde zorlandım ne de farklılık-yaratıcılık gördüm. Bir tek (hastahanede olduğum için) ara sıra hemşirelere naz olsun diye "Ay, geçemiyorum." falan diyordum. Ki sallayın kötü espri. Ama hemşire çok yaratıcıydı ve faklıydı "Sana bir iğne yapayım geçer." dedi, ki sallayın daha da kötü espri. Ama bu ay bu işlerle uğraşmış biri için ilginç olabiliyor. O kişi benim. Burçak Caner. Teşekkür ederim.

Her neyse. Bunun sonucunda hemen bir ateş yaktım ve duman işaretleriyle Polat'a "Abi, bu oyunun GDI'ını bölüm bölüm yazmanın hiçbir manası yok her bölüm aynı zaten, tek farklı bölümlerde de tesadüfen sağa sola kliklesen geçiyorsun en ufak bir zorluk veya incelik yok" dedim. Duman işaretlerini bu kadar hakim kullanmamın sebebi Polat'la benim sürekli bu şekilde haberleşmemiz, iyi alıştım. Polat da hemen bir kamyon yaktı ve bana "Peki, sen bilirsin" dedi. O pek hakim değil bu işlere. Sonra Mars yörüngesindeki uydusundan beynime sinyaller göndererek "O zaman bari biraz multiplayer'ından da bahset o kadar oynuyorsun Internet'te." dedi. Ben de (abartıya hazır olun) dev bir mıknatıs merkezinde çalışan yeni makinemle Polat'ın o saatlerde inceleyecek olduğunu bildiğim bir yıldız sistemindeki yıldızlarla göğe "Polat, ben seni ne zaman kırdım ki?" yazdım.



Yani anlayacağınız (hayır Polat ve benim bilim adamlarının en önde gelenleri olduğumuz değil) bu ay size GDI'ın genel mantığından ve Multiplayer'dan bahsedeceğim.

Fakat isterseniz en önce hemen size GDI'ın ilk üç görevini kısaca anlatayım. Zaten üçüncü bölüm biraz ilginç. Onu geçtikten sonra siz de biraz mantığı kavramış olursunuz ve daha rahat edersiniz.

1.Reinforce Phoenix Base

Amaç bir Tiberium Rafinery, bir Barracks kurup düşmanı yok etmek. İlk önce üsse girip bu iki binayı kurun. Sonra Barracks'tan asker üretip (zaten bir çeşit asker var, hangisinden üretelim diye soran çıkıntıya söylüyorum) yukarıya yürüyün, oradaki Hand of

Nod'u yıkın bölüm bitiyor zaten. Ben eminim ki bir şempanzeye mouse verilse rastgele klikleyerek bu bölümü bitirebilir. Hatta biz bir deney yaptık, Polat'ı oturttuk oyunun başına...

2. Secure The Region

Secure The Region, yani bölgeyi güvenlik altına alın. Ne kadar heyecan verici değil mi? Her neyse. Amaç M.C.V'yi kurup bütün SAM Site'ları ve sonra Nod üssünü yok etmek. Hemen M.C.V'yi kurun ve iki tane Refinery kurun. İki Wolverine ile haritayı gezin ve SAM Site'ları bulun (iki uğurlu sayım.... salla). Dikkat etmeniz gereken nokta sağ alttaki iki SAM Site'ı gözden kaçırmamanız. Her neyse. Bir sürü Disc Thrower üretin ve saldırın. Yoldaki köprüyü tamir edin ve karşıya geçip üssü yıkın. Gördünüz mü bu bölümde de asker üretip saldırıyorsunuz zaten oyun bunun üzerine kurulu.

3. I Forgot Its Name

Amaç tüm Nod binalarını yok edip tren istasyonunu ele geçirmek. Bu bölümde yapmanız gereken şey benim kadar salak olmayıp tren istasyonunu ele geçirmek yerine yanlışlıkla yıkmamak. Ayrıca yine çok önemli bir noktayı söylemeyi unuttum, ukalalık olsun diye diğer düşman binalarını ele geçirmeyin, sonra Mission Failed oluyor. Ben bu iki hıyarlığı da yaptığım için bu bölümü üç kere oynadım ve bayağı bir öğrendim. Fakat görev zor gibi gözükse de bir incelik yok. Hemen sol üste gidip oradan iki Titan'ı bulun.

Onlarla birlikte sağ alttan yukarı çıkıp ilerleyin. Uzaktan ateş ederek Power Plant'leri yıkın. Sonra sol üstteki üsse girip tren istasyonunu ele geçirin.

İşte, bu üç bölüm aslında oyunda GDI ile gördüğünüz göreceğiniz her şeyi içeriyor. O yüzden bundan sonra tek tek anlatmanın bir alemi yok. Ama genel olarak size söylemek isteyeceklerim var:

1) Her bölümde recon çok büyük önem taşıyor. Kesinlikle oyunun başında size verilen askerlerden bir kaçı ile çevreyi gezin. Bu şekilde asla kaybetmeyeceğinize garanti veriyorum. Şöyle düşünün, bir çok real-time strateji oyununda en iyi hilelerden biri bütün haritayı açan hiledir. İşte Tiberian Sun'da ortalığı bir geziyorsunuz, o hileyi yapmış kadar oluyor. O yüzden bana inanın bütün haritayı açın.

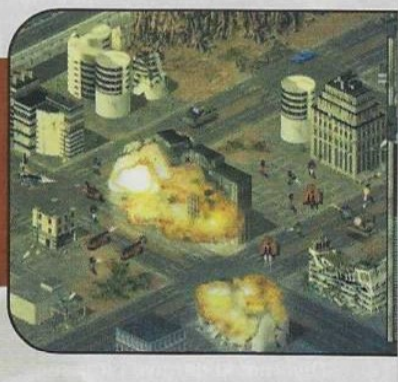
2) Her üniteye spesifiği ile saldırın. Yani bazı üniteler bazı diğer ünitelere karşı çok zayıf ve çok güçlü olabiliyor ya, işte bunları iyi kullanın. Piyadelere makineli tüfekli askerlerle saldırmak bile son teknoloji ürünü füzelerle saldırmaktan daha iyidir.

3) Bence Titan tüm oyunun en iyi ünitesi. Bir kere GDI'ın tanka en çok benzeyen ünitesi, o yüzden onu iyi kullanın. Sayısı fazla olunca ortalama olarak daha güçlü olmuyor, yani demek istediğim sayı az olunca çok iyi çok olunca yine çok iyi, o yüzden aşırı üretmenize gerek olmayan bir birim. Fakat her türlü tankı topu da eziyor. O yüzden Nod Artillery'si dışında her üniteye karşı iyi diyebilirim. Yanında Disc Thrower'ları iyi kullanırsanız piyade sorununuz da olmaz.

4) Ayrıca Orca'lar çok güçlüler. Orca Bomber'lar saldırmaya başladı mı hiçbir şey kar etmiyor. Fakat üretmek zor biraz. O yüzden kazanmaya karar verdiğinizde üretin sadece. Bu ne demek? Şu demek, oyunda bir an geliyor artık yeneceğinizi anlıyorsunuz; ama oyun bir türlü bitmiyor. İşte bu anda üretmelisiniz bence.

Sadece bu bilgiler bile oyunu rahat rahat bitirmenize yetecektir. Ayrıca burada yazanlar oyunun Multiplayer'ı için de geçerli. Multiplayer Nod'da da bundan farklı olarak Artillery-Rocket Soldier kombosu, diyorum. Rakibi söker atar gibi iğrenç bir sloganla konuyu bağlamak istiyorum.

Bu arada WestWood online'da oyunu birkaç kere oynadım, bir kere bile iyi oynayan birisine rastlamadım. Zaten Tsun Multiplayer olarak iyi oynanacak bir oyun değil; sadece çok çeşitli ünite olduğu için bir süreliğine zevk verebilir o kadar. Açıklamalar falan da bittiğine göre söyleyebilirim ki Tiberian Sun tam bir hayal kırıklığıydı. Şahsen bu kadar umutlanmış ve sonra böyle umudum kırılmış olduğum için gerçekten çok üzüldüm. Umarım artık reklamlara kanmamayı öğreniriz de biraz programlayan ekiplere falan dikkat ederek umutlanırız. Gerçekten de dikkat edince Tsun'da eski ekipten hemen kimse yok. Her neyse. Bu da böyle bir oyun oldu.



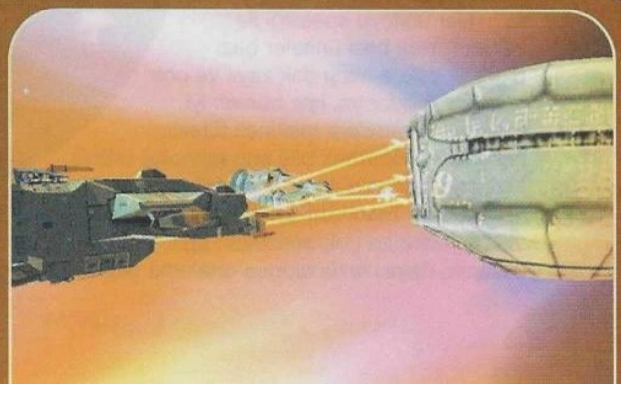
Uzayın keşfetmediğimiz yeri kaldı mı? Filmlere, kitaplara veya oyunlara göre hayır! oyunumuz da bu ebedi boşluk takıntısının iyi örneklerinden!

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

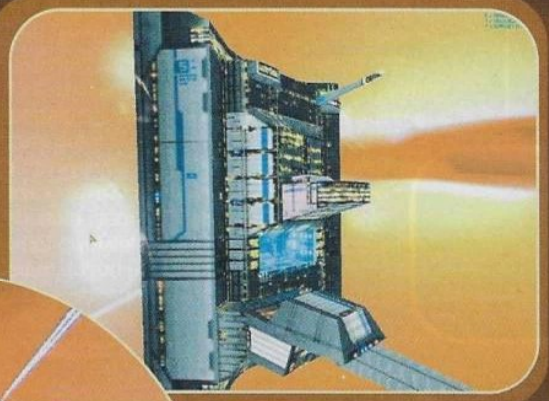
homeworld

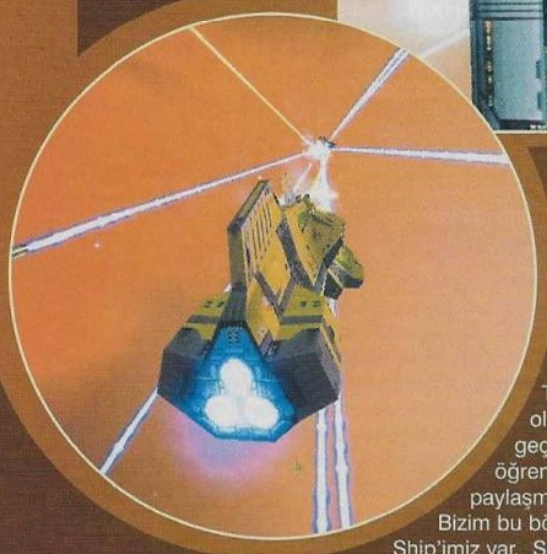
-Polat.
-Efendim, Burçak.
-Diyorum ki dergiye biraz renk katalım.
-Ne gibi Burçak?
-Mesela her ay derginin adını değiştirelim.
-Bu çok kötü bir fikir Burçak.
-Niye öyle diyorsun ki Polat?
-Salakça olduğu için. Ancak hastalıklı ve çirkin bir beynin ürünü olabileceği için. Aptalların önde geleninin söyleyebileceği bir hıyarlık abidesi olduğu için.
-Anladım.

Bu ay Polat'tan bayağı bir nefret ettim açıkçası. Yani dergi çıkartıyor genç, yardımcı falan da oluruz; ama bir yerde de sınırı bilmek lazım. Bir insana da bu kadar yüklenilmez ki artık. Bu kadar işimin gücümün arasında, hayatla boğuşurken ve yenemezken, bir de başıma her ay yedi tane yazı yazmak çıktı. Evet bu ay iyi ki azıcık yazı yazdım epeyi bir havalandım. Game Show' un en iyi yazarı kimmiş? Benmişim. Nereden belli? En çok yazıyı ben yazıyorum. Şaka bir yana, bu ay öyle çok iş yükü bindi ki uykusuzluktan hasta oldum bir de onunla uğraşıyorum. Fakat bunu bahane ederek kendi kendimi evde tuttuğum günlerde de bol bol oyun oynayacak zamanım oldu. Hayatta hasta olmak kadar kötü ve aynı zamanda bu kadar güzel bir şey yok sanırım.
Her neyse.
Bu ay elimizde biraz garip bir oyun var. Böyle oyunlar bitti derken tam, yeni bir real-time strateji geldi. Anlayamadığım, bu modayı yeniden mi canlandırmaya çalıştıkları. Hemen hatırlayalım, bir süre önce artık bu tür oyunlardan gına gelmişti, hatta boş zamanlarımızda real-time'ların monotonluğundan bahseder olmuştuk. Şimdi yine böyle günlere doğru mu gidiyoruz acaba?
Cevabım hayır olacak. Çünkü o günlerde biz bu oyunların hep aynı olmasından, aynı oyunun ısıtılıp ısıtılıp önümüze sunulmasından şikayet ediyorduk. Oysa bu günlerde çıkan oyunlar her açıdan çok faklılar. Örneğin AoK da HomeWorld de birer real-time strateji fakat çok farklılar. Nasıl farklılar yani?
Homeworld üç boyutlu bir alanda geçen uzay stratejisi diyebiliriz. Nasıl olup da üç boyutsuz uzay olabilir ki, sen geometriyi anlamamışsın Burçak Caner, diyebilirsiniz; ama ben de size Master of Orion'u örnek veririm o zaman. Fakat Homeworld Master of Orion'dan da oldukça farklı, çünkü real-time. Ayrıca şekil olarak, dizayn olarak benim daha önce gördüğüm hiçbir oyunu hatırlatmıyor. Aslında üreticilik özürlü bir firma olarak tanıdığım Sierra nasıl olup da böyle bir oyun yaratabilir onu da hiç anlamadım. O yüzden ben diyorum ki kesin daha önce buna çok benzeyen bir oyun vardır da Sierra onu taklit etmiştir de bizim haberimiz yoktur.
Oyun konu olarak oldukça bayık bir seçim yapmış. Tabi burada bir Sierra klasiği yaşamaktayız. Kurgu olarak güzel olabilir; ama kesinlikle iyi verilmemiş, en azından. Fakat hikayede "...herkes bir şeylerini feda etti. Ve en büyük fedakarlığı da..." diye geçen bölümde, gemiye kendisini enjekte etmiş kadının anlatılışını çok beğendim. Ancak biraz düşünürseniz bir kadının asla böyle bir fedakarlık yapmayacağını anlarsınız orada hata olmuş, her neyse.
Oyun başladığında en üstte Training bölümünü gördüm. Gayet ukala bir tavırla " Eeeh, benim gibi bu alemlerin kıralı nasıl olur da böyle basit bir real-time stratejide training yapar, onu yeni yetmelere bırakıyorum." dedim ve Single player'ı seçtim. Birileri benim gibi çıkıntıları düşünmüş olacak ki ekranda bir uyarı "Bak genç, training'i oynamadan olmaz bu işler." dedi. Umursamadım, devam ettim ve oyuna başladım. Sonra hiçbir şey



anlamadan geçirdiğim bunalımlı bir otuz dakika falan var ki, onu da daha sonra "Mağlubiyetlerim" adlı kitaba giriş olarak yazacağım.
Sonra tıpış tıpış geri döndüm. Utanç içinde Training bölümünü seçtim, ve o sırada inanamayacağınız bir şey oldu, gerçekten, ekranda "Yaa Burçak, senin epeyi bir tarafların kalkmıştı, iyi oldu." dedi. Şaka yapıyorum sanıyorsunuz değil mi? Ama gerçekten oldu. Hazır aklıma gelmişken bir kere Kamer'de yazı yazarken Network'te yandaki bilgisayardan Engin





Windows' umda "Oğlum sen salaksın" diye bir mesaj çıkartmıştı da kendimi tasavvufa vermiştim birkaç ay boyunca bilgisayar dile geldi, diye.
Training bölümünde oldukça uzun saatler geçirdim ve öğrendiklerimi sizinle paylaşmak istiyorum.
Bizim bu bölümde bir Mother Ship'imiz var. Sanırım adı demin bahsettiğim, kendisini geminin bir parçası haline getiren kadından dolayı verilmiş. Bu gemi aynı zamanda dev bir fabrika ve diğer gemileri de üretebiliyor. Öncelikle Harvest Ship üretebiliyor. Bunu yapmak için ekranın en altına mouse'umuzu getirdiğimizde çıkan menüden "Build" seçeneğini seçip Harvest Ship' i (ya da buna benzer bir ismi var, isim hafızam yoktur da) iki kere tıklayıp sağ alttaki build ikonuna bir kere daha tıklamalısınız. Şimdi burada niye böyle yaptık onu da açıklayayım. Harvest Ship' e iki kere tıklasaydık iki, üç kere tıklasaydık üç tanesini sıraya koymuş olacaktık. Ondan sonra da Build'e basınca üretimi başlatmış olduk. Bu noktada alttaki çizginin ilerleyişi o gemiden bir tanesinin üretimini, üstteki çizginin ilerleyişi ise kaç taneyi grupladıysanız o kadar birimin üretimini gösterir. Şimdi bu Harvest Ship'i ürettik ya, ondan sonra hemen bir Research Ship'e ihtiyacımız olacak. Aynı menüden Research Ship ikonunu seçerek bir tane de ondan üretin. Harvest Ship çıktığı zaman onun üzerine sağ klikleyerek Harvest seçeneğini seçin ve böylece o Harvest etmeye başlayacak. Research Ship de çıkınca yine alttaki menüden Research ikonunu seçip bir sonraki teknolojiyi research edebilirsiniz. Bu oyunda büyük bir önem taşıyor. Bazı gemileri yapabilmek için özellikle bulmanız gerekenler var, onları hele kesinlikle kaçırmayın.
Şimdi siz kesin bu dediklerimi yapamıyorsunuz. Çünkü öyle bir uzay animasyonu yapmışlar ki gemilerinizi bulamıyorsunuz. Şimdi, kameranız normalde tek bir gemiyi takip ediyor. Mouse'un sağ tuşunu basılı tutarak sağa sola, yukarı aşağıya gidebilirsiniz. Yani geminin çevresinde dönebilirsiniz. Mesela Matrix'te mouse'un sağ tuşunu basılı tutup sağa çevirdiğinizde Trinity o tekmeyi atıyor eheheh. Her neyse. Sağ ve sol tuşu birlikte basılı tutup ileri geri iterek zoom in-out yapabiliyorsunuz. Peki neye zoom yapıyorsunuz? İşte o kameranızın takip ettiği gemiye. O gemiyi seçebiliyor olmanız gerekir mantıksal olarak o zaman, değil mi? Evet, gerçekten de seçebiliyorsunuz. Zoom out yapıp başka bir gemiyi seçip "F" tuşuna basınca o gemiyi takip etmeye başlıyorsunuz. Diyelim "F" tuşunuz iyi çalışmıyor o yüzden birkaç kere bastınız; ama o gün çalışacağı tuttu iki kere bastınız. O zaman o gemiye maksimum zoom yapıyor. Peki diyelim ki gemiyi biraz gezdirmek istediniz, o zaman ne yapmanız gerekir? Hemen "M" tuşuna basın ki gemiyi hareket ettirebilecek hale gelin. Çıkan dairenin içinde her noktanın ne kadar uzakta olduğu yazıyor, siz de oradan bir

Mini test: 2
uzay kovboyu musunuz, yoksa apartman çocuğu mu?

1- Yan taraftaki resim (hayır sağdaki) size ne ifade ediyor?

a) Saçma bir soru; tabii ki Galaksi spirali! yalnız bu resmi nasıl çekmişler, bu konuda çok şüpheliyim
b) Galaksi Spirali! Yukardaki cahile söyleyin dev uzay teleskoplarıyla çekiliyor
c) Onu biliyoruz hıyar! Nasıl çekiliyor?

2- Birgün sizi yaratıklar kaçırsa ve yan taraftaki muameleye maruz kalsanız ne yapardınız?

a) Bu tip şeyler benim başıma hep gelir!
b) Yani bazen başıma gelir!
c) Tamam tamam! hiç gelmez!

3- Yan taraftaki yaratığı evinizde görseydiniz ne yapardınız?

a) Yaşamın çeşitliliği karşısında hayrete düşer ve anında kaçardım
b) Kurban olduğum Allah yaratmış işte!
c) Bismillahirahmanirrahim!

4- Peki yan taraftaki yaratığı uzayda görseniz ne yapardınız?

a) Tüm hormonlarımı seferber ederdim
b) Dinden imandan çıkardım
c) Dünya ahiret bacım olsun ama uzayda görürsem affetmem (güzel klasik!)

SONUÇ: "A" şıkları çoğunluktaysa kusura bakmayın ama siz bir apartman çocuğusunuz, nedenini sonra söylerim. "B" şıkları çoğunluktaysa yine apartman çocuğusunuz. Zaten "B" şıklarını işaretleyenler öyledir. İstatistiksel olarak kanıtlanmıştır bu. Amaaaaa "C" şıklarını seçtiyseniz, eee... yine apartman çocuğusunuz. Bu testlerle öyle kolay uzay kovboyu olacağınızı mı sandınız? Oldurtmam!

doğru düzgün saldırın!

Evasive

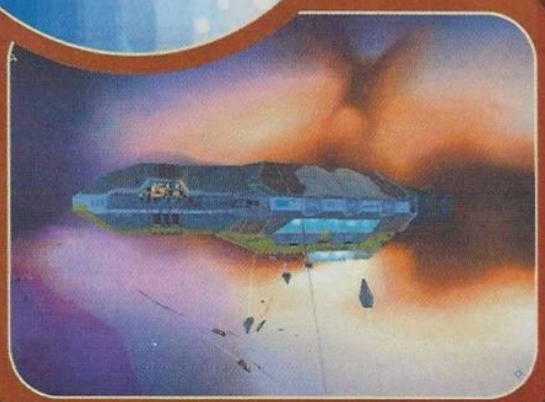
Resource'larınız yeterli ise gayet iyi bir taktik. Gemileriniz bu taktikte hızlarını ve manevralarını olduğundan daha fazla artırırlar. Saldırı sırasında ise gemiler gruplar halinde saldırıya geçer. Meg bu taktikte rezil olduğunu kimseye açıklamamam için bana rüşvet bile teklif etti ve parasıyla rezil oldu.

Neutral

Normal durum. Gemileriniz ateş gücünü ve hızlarını düşman gemileri görene kadar minumum durumda tutarlar. Mert bu taktikle hiçbirşey yapmadı çünkü oyunu oynamadı . Aşk denen garip bir oyun oynuyor şu sıralar

Aggresive

"hay 1000 astroid" diye sinirlendiğinizde kullanacağınız bir taktik. Rakibi zayıflatmak için birebir, ateş gücünüz ve silahlarınızın mesafesi artıyor. Bu taktiği Polat gibi hemen kullanıp ölmemek için resource'larınız iyi durumda olmalı.



nokta seçip gidebilirsiniz. Peki, bu şekilde sadece iki boyutta ilerleyebileceğinizi fark ettiniz değil mi? Ama az önceki cümlede üç boyutlu uzay demiştim demek ki üçüncü boyut da kullanılıyor. İşte o yüzden hemen "M"den sonra " Shift"e de basın ki üç boyutlu bir alanda hareket edebilmek için çift tıklayabilin. Peki diyelim ki uzakta bir yere gideceksiniz, haritayı büyütmeye ihtiyaç duydunuz. O zaman ne yapacağız? Hemen mouse'u en aşağıya indirip pop-up menüden Sensors'ü seçeceksiniz. Bu uzayın büyük bir haritası oluyor. Burada da aynı şekilde "M" ve "Shift" tuşlarını kullanarak hareket edebiliyoruz. Fakat o da ne, orada kırmızı bir nokta var. Bu düşman demek. Hemen ona doğru gidelim. Peki, düşman gemilerine sol kliklediğimiz zaman ne oluyor? Sizin gemileriniz düşmana saldırmaya başlıyorlar. Fakat düşmanın çok gemisi varsa ne olacak? O zaman onları tek tek seçmek çok sıkıcı olur. O yüzden sol tuşu basılı tutup yarattığımız dörtgende kalan tüm ünitelere saldırdığınız söyleyeyim de rahat edin. Sonra gemileriniz geri dönüyorlar. Savaşı kazanmışlar demek ki. Fakat öyle serseri gibi gitmek olmaz, biraz da karizma olmak lazım. O yüzden sağ tuşla gemiye klikleyip formation seçebiliriz. Diyelim ki mouse'unuzun sağ tuşu bozuk (bana verin), o zaman hemen TAB tuşuna basın ve böylece bir sonraki formation'a otomatik olarak geçebilirsiniz. Peki, diyelim ki klavyeniz bozuk, örneğin " M"ye basamıyorsunuz. O zaman sağ klikle çıkan menüden de bu seçenekleri seçebilirisiniz.

Offf... işte bitti.

Artık sizin karizmanızı kurtarmak için elimden geleni yapmış bir insanın rahatlığıyla yazıyorum yazıyı. Çünkü siz Training yapıp o saçmalıkları yaşamadan basic'leri öğrenmiş oldunuz.

Oyun güzel mi?

Bence güzel. Öncelikle grafikler güzel. Aslında biraz yanlış kişiyim bu soruyu sormak için. Çünkü ben uzay gemisi safsatalarını sevmem. Hatta yüksek teknolojiye antipati duyarım, daha doğrusu normalde duymam da oyunlarda duyarım. O yüzden de bu oyundaki gemileri falan pek sevmiyorum. Fakat her nedense grafikleri gayet beğendim. Arka planlarla falan, insanın içini açmasa bile yine de oynatıyor kendisini oyun. Ayrıca henüz pek ilgilenemedim; ama ilerledikçe de heyecanını kaybetmeyecek gibi gözüküyor. Ancak sanırım birazcık yavaş. Özellikle uzun yollar çok sıkıcı olabiliyorlar, nasıl böyle bir hata yapılabilmiş anlamadım. Ama Sierra bunu hep yapıyor zaten, özellikle Adventure'larda. Gereksiz oyun uzatma hileleri.

Real-time stratejiler genelde strateji olmamakla suçlanırlar. Peki Homeworld bu açıdan nasıl? Son derece iyi. Hele hikayeye kendinizi kaptırırsanız çok güzel oyun.

Şimdilik söyleyeceklerim bu kadar. Eğer herhangi bir sorununuz olursa mail adresimi biliyorsunuz. Her zaman beklerim.

Bu ayda böylece bitmiş oldu. Tabi siz ilk mi okursunuz son mu bilemiyorum; ama bu yazdığım son yazı. Yarın gece dergi film çıkışına gidecek ve umarım zamanında elinizde olacak. O yüzden diyorum ki görüşene dek hoşçakalın. Ama siz bir dahaki ayı kastediyorum sanıyorsunuz değil mi? Yanılıyorsunuz. Ben sizin bu yazıyı okuduğunuz andan bahsediyorum. Unuttunuz mu ben yazıyı bitireli çok oldu.

-Polat.

-Efendim Burçak.

-Bazen çok yorgun oluyorum, sanırım dinlenmeliyim öyle zamanlarda.

-Biraz da çeneni dinlendirsen Burçak.

-Beni sevmiyorsun galiba Polat.

-Bazen, Burçak.

-Peki, Polat.

1 CD

FİRMA: Sierra

TÜR: 3D real time

SİSTEM: P200 32 MB Ram/ 150 MB HD win 95-98

Baştan belirtiyim grafikler süper mükemmel (sondan oldu bu?). Bazı kontroller en başta karışık gibi geliyor ama sonra rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Aggresive mode çok yararlı (score box kıyağı)

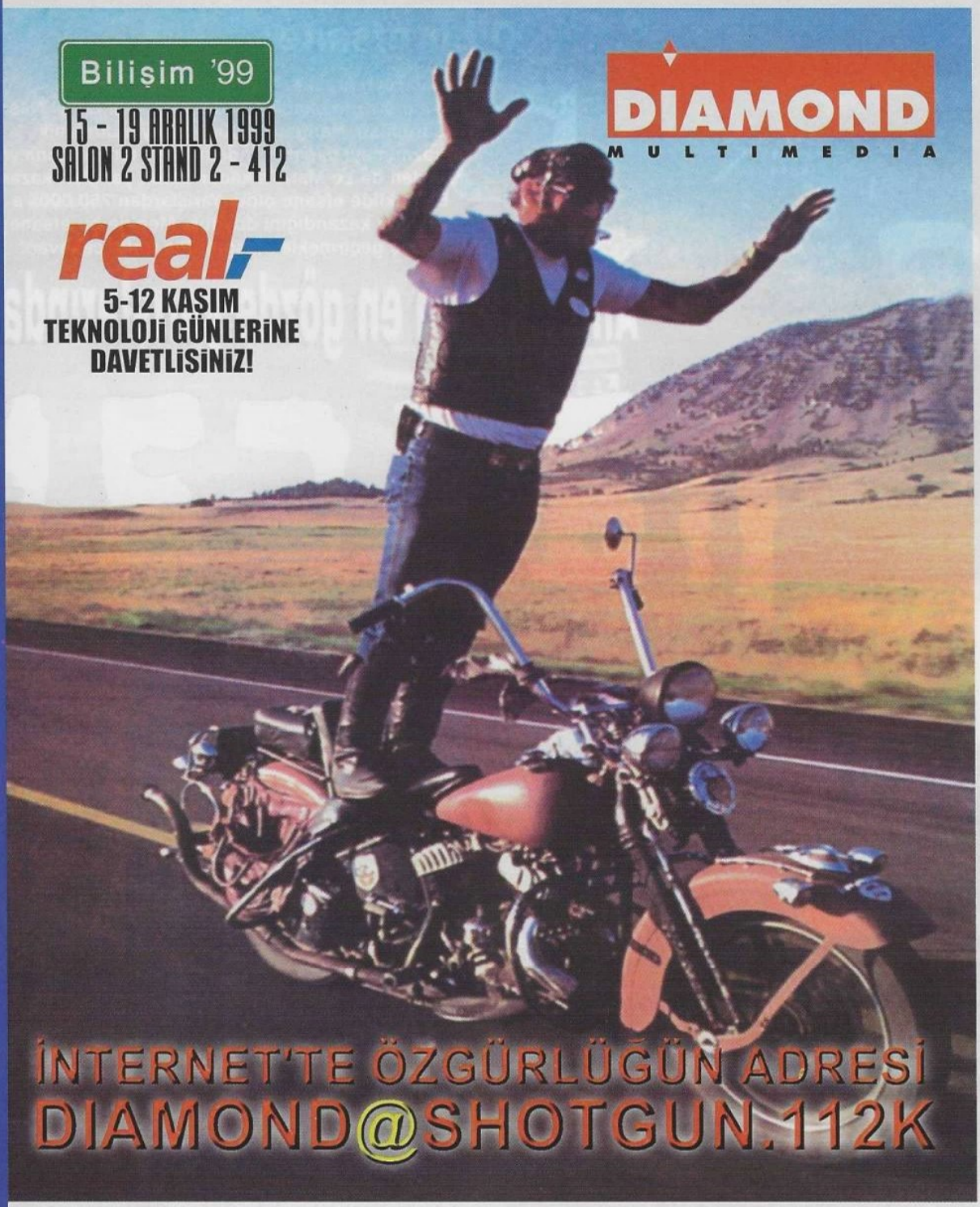
% 80

GLOBAL BRANDS LOCAL SOLUTION

Bilişim '99
15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

real.
5-12 KASIM
TEKNOLOJİ GÜNLERİNE
DAVETLİSİNİZ!

DIAMOND MULTIMEDIA



İNTERNET'TE ÖZGÜRLÜĞÜN ADRESİ
DIAMOND@SHOTGUN.112K

PC MAGAZINE TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Modem arayışlarınız artık sona ersin!..
10/99

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

PCnet EN İYİ SEÇİM

COMPUTER SHOPPING ★★★★★

PC WORLD BEST BUY

5 yıl garanti

Made in USA

SUPRA MEMORY EXPRESS 56E

*Bilgisayar kapalıyken faks ve ses mesajlarını hafızada tutma yeteneği *2 MB bellekte 7,5 dk. ses ya da 40 sayfa faks tutabilme *Elektrik kesintilerinden etkilenmeyen bellek *K56 Flex ve V90 *Full Duplex *Speakerphone *Data/Faks/Ses ve Telefon iletişimi için yazılım *6MB'a kadar yükseltilebilir bellek * Otomatik cevap *V80 Video konferans desteği *5 Yıl garanti

SUPRA EXPRESS 56E PRO

*56K ITU Standart V90 & Rockwell K56Flex *Bilgi sıkıştırma ve hata düzeltme *14,4 Kbps faks modem, V17, V21, V27ter, V29 *Yüksek hızlı video konferans için V80 standardı *112K İnternet hızı için Shotgun teknolojisi *Plug & Play özelliği *Programlanabilir DSP teknolojisi ve FlashROM *Yüksek hızlı İnternet bağlantısı, bilgi, faksve ses yetenekleri *8 Ledli şık ve hafif kutu *5 Yıl garahti

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

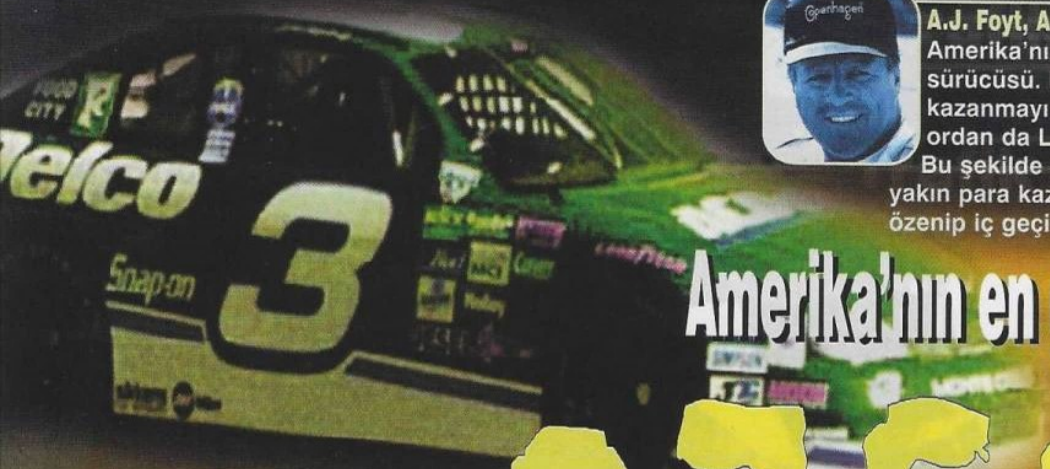
ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com

Multimedya markası ve Logosu TÜRK PATENT ENSTİTÜSÜ 194681 Tescil nosu ile Multimedya Bilgisayar Donanım Yazılım LTD. ŞTİ'ne aittir.

O bir efsane

A.J. Foyt, Araba#: 11, Takım: Jack Bowsher
Amerika'nın şimdiye kadar çıkarttığı en iyi Nascar sürücüsü. Hemen her tür arabayla birincilik kazanmayı başardı. Indianapolis'ten Daytona'ya, ordan da Le Mans'a kadar bütün yarışları kazandı. Bu şekilde efsane oldu. Yarışlardan 750.000$'a yakın para kazandığını duyduk. Meg'de bu efsaneye özenip iç geçirmekle meşgul! Pis trafik canavarı!



Amerika'nın en gözde yarışlarından nascar

Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

Gizliden gizliye hep düşünmüşümdür, insanlar neden Nascar Racing, Indy Car Racing veya bu tür simülasyon tarzı yarış oyunlarını bayılarak oynarlar, diye. Gizliden gizliye, çünkü insanlara bu konu hakkında bir şey sorduğum zaman nedense hemen aşağılanacağım ve "gerçek oyunlardan anlamadığım" şeklinde tepkiler alacağım gibi gelmiştir. Ezikliğime verin. Kendim her türlü simülasyona "hay bin kunduz" nidalarıyla bakmışımdır bu tür şeylere ilgi duymadığımdan dolayı. Şu kısa bir süredir yapmakta olduğum yazarlık işinde de her gün kurban kesmişimdir Allah vere de bana böyle bir oyun vermesin Zebani BABA (!), diye... Fakat gelin görün ki, kestiğim kurbanlık koyunların kanları benim gözyaşlarıma karıştı ve sonuç olarak Editör'de, GamESHoW nehrinin o büyük barajında takılı kaldı. Bütün bu ağlamalardan sonra karşınızda: NASCAR Legends!

LEGENDS MAY SLEEP..

Başımda bir ağrı var... En son Kamer'deydim ben bea burası neresi? Bir düzlükteyim sanırım. Uzaktan derin mekanik homurtular yükselmekte. Yürümeye başlıyorum. Ben de (bu "de"yi nereden aldım da bağlaç yaptım acaba? Nostalgia!) o gürültülü alana yaklaşırken zamanında Timur Çataklı'nın uğraşmakta olduğu türden olmasa da sorular yer almakta kafamda. Gerçi benim için durumun vehameti o derece yoğun değil ama olsun. Benim şu an kafamı kurcalamakta olan şey daha çok giyim türünden. Bu geniş paçalı pantolon nereden çıktı yahu? Benim böyle bir gömleğim de yoktu gerçi. Bu kadar geniş ve açık yakayı şimdiye kadar bir Tarık Akan'da, bir de Ertunç Burak'da gördüm Allah sizi inandırsın. Saçlarımın da uzun olduğunu hatırlamıyorum zaten. Gözlük çerçevelerim de değişmiş! Şu baş ağrısından önce son hatırladığım Zebani'nin "Gel Can bak sana ne göstericem" demesiydi. Burada olmamla bir alakası var mı acaba toposun? Aman neyse... Başka problemlerim var şimdi. Şuradaki bayana sorayım bari nerdeyim diye. Dur bir dakika... O da değişik giyinmiş! Ne garip mini etek bu ya? Ayrıca sarışın da değil, göğüsleri büyük de... Burası silme araba dolu ama modeller değişik gibi.

BEN: Sanırım bir yarış pistindeyim.
BAYAN: Sorry?

İngilizce konuşmasını beni başından atmak istemesine yoruyorum ve ona İngilizce soruyorum ben de (bundan sonrası GamESHoW çevirmenleri tarafından simültane çevrilmektedir)

BEN: "Hey dostum, nedir bu bütün olay biten HA?".
BAYAN: "Bana bak serseri, birazdan yarış başlayacak ve benim yapacak işlerim var. Şimdi ağzını topla o güzel kıçını ve çek git burdan, ok?".

Terbiyemi ve kompozisyonumu bozmadan ağzının payını veriyorum bayana ve kasketli bir beyefendiye yaklaşıyorum...

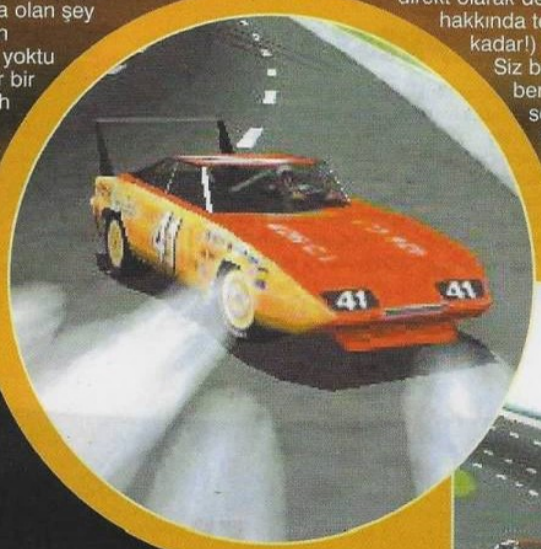
Hiç de deminki bayan gibi terslemiyor beni. Tam tersine, güzel güzel herşeyi anlatıyor ne var ne yoksa. Tam bir beyefendi. Adının Buddy Baker olduğunu öğreniyorum. Tanıdık sanki. Anlıyorum ki 1970 yılındayım ve dünyaca ünlü NASCAR yarışlarının sezon başlangıcındayım. Deminden beri şoka girdiğimden dolayı bu duyduklarım beni şaşırtmıyor artık. Her ne durumda olursa olsun görevimi yapmaya andiçtiğimden dolayı, başlıyorum sanatımı icra etmeye (Buddy saolsun):

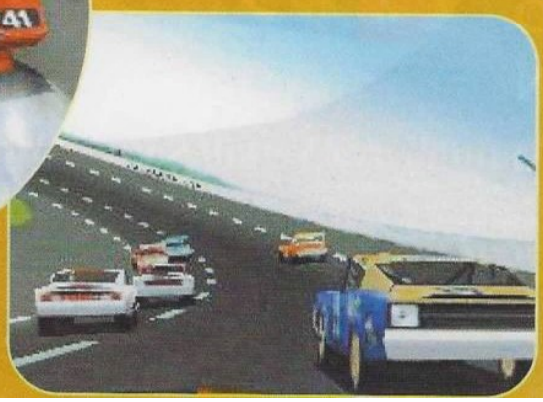
BUT THEY NEVER DIE!

Geliştirici firma Papyrus, Yapımcı firma da Sierra. Zaten birinci oyundan beri böyle bu. Niye söylüyorsam. Giriş mavrasından da kavrayabileceğiniz gibi bu sefer oynadığımız sezon yeni bir sezon değil, 1970 sezonu! Firmaların son zamanlarda yeni edindikleri bir huy olsa gerek, yaptıkları oyunun klasik parçalarını (savaşlarını, maçlarını, vs.) son yaptıkları versiyona koymaktalar. Veya Nascar ekibinin yaptığı gibi ayrı olarak bir oyun bile çıkartmaktalar. Nascar serilerinin en büyük özelliği, her gelen yeni oyunun hemen hiçbir değişikliğe uğramadan gelmiş olmasıdır. Tabii ki grafik ve sesleri bu önermenin dışında bırakıyorum. Onlar her zaman değişen, en azından değişmesi zorunlu olan şeyler. Benim kastettiğim, gavurların GAMEPLAY dedikleri oyunun oynanış tarzı. Nascar Racing I'den beri klavye örtüsü dahi değişmemiştir (neredeyse) günümüze kadar. O yüzden bu seriye aşinalığı olanların oyuna alışma gibi bir sürecinin olmayacağı, hatta direkt olarak deliler gibi yarış simüle etmeye başlayacakları hakkında teminat mektubu bile (Hukuk okuyoruz o kadar!) verebilirim.

Siz benim ne dediğim hakkında kafa yorarken ben aradan kısa bir MENU açıklaması sokuşturayım:

Single Race: Klasik yazarın-oyun-hakkında-fikir-sahibi-olması mode'u. Nascar'la alakası olmayanlar için 1970e-1970.
Championship: Şampiyonlar Ligi diyeceğim, dilim varmıyor. Şu





Ödüllü sorular!

Öncelikle bunun ciddi bir aktivite olduğunu ısrarla belirtmek isterim. Bu aydan itibaren oyun dünyasıyla ilgili bir iki sorum olacak ve çekiliş sonucunda bilenler ödül kazanacak. Bu ayki ödüller Psygnosis'in "DRAKAN"ı ile Sirtech'in "Jagged Alliance 2" adlı oyunları. Hemen söyleyeyim sorular zor. Cevapları odullusorular@kamernet.com adresine mail yoluyla göndermeniz rica olunur. Cevaplar ve kazananlar önümüzdeki ay Overdose'da açıklanacak!

1

Eskiden Amiga'da Flashback diye süper bir oyun vardı. Daha sonra bu oyunun devamı PC'de çıktı. Acaba neydi bu oyunun ve kahramanının ismi?

2

Geoff Cramond'u hepiniz bilirsiniz (di mi?). Formula 1 GP, Stunt Car Driver gibi efsane oyunlara imzasını atmıştır. Fakat Geoff Cramond'un yazdığı ilk oyun, onu ünlü yapmıştır. Neydi acaba bu ilk oyun? (oyun canavarları resimden anlamıştır).

Nascar; arabalarıyla, yanık lastik kokan pistleriyle ve efsane pilotlarıyla, eh ne desem ki? Bi göz atın

legends

Chealsea'ye koysak bari. Süperiz süper. Ha? Abi şampiyona işte. Çılgınca yarışıyorsunuz 70'lerin sezonunda. Allah allah...

Multiplayer: Vallahi ne diyeyim bilmiyorum. Need for Speed oynanır, Re-Volt oynanır, hatta Driver bile oynanır (oynanmaz biliyorum ama oraya yarış oyunu adı lazımdı bir tane, atlamayın) şu multiplayer dünyasında ama simül simül Nascar oynanmaz ki bea! Ben kangren olurum en azından.

Driver Info: Sürücü bilgisi. Tamam açıklıyorum. Aslında burası oyunun en can alıcı noktası. Bir kere oyun "Legends" uzantısını en çok burada hakediyor. Bu bölümde bütün ünlü Nascar yarışçıları hakkında kısa bilgiler, kazandıkları yarışlar ve arabalarına kadar aradığınız (ben aramam, hatta iğrenirim) her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Kendiniz New Driver deyip, kendi sürücünüzü de buradan yaratabilmektesiniz. Hoş.

View Replay: Özellikle Nascar türünde bir yarış oyunu için gereksiz bir seçenek. Zengin dursun diye koymuşlar.

Options: Burası da herhalde oyun tarihinin en klasik bölümüdür. Ses, grafik ve kontrol ayarlarımızı buradan çılgınca yapıyoruz (ben iğrenerek yaptım). Kendi makinanıza uygun bir konfigürasyon seçmeniz lehinize, oyundan alacağınız zevkle doğru orantılı, tecrübeyle sabit ve benle muktedirdir (ne?!). Özellikle dikkat etmeniz seçenekler: Braking, Shifting ve Steering Help'ler.

Braking Help: İşaretleyen bir insan olursanız, daha hızlı fren yapan insan olursunuz.

Shifting Help: Tick'leyen bir oyuncu olursanız, Automatic Transmission'a geçersiniz. Otomatik vites.

Steering Help: Eğer seçerseniz, direksiyon kontrolünüz kolaylaşır. İlk başta iyi bir özellik gibi gözükse de bazı durumlarda (ani virajlar, kesin dönüşler gibi) hakimiyetinizi aslında kısıtladığından, sizi handikapa (aslında yumuşaması lazım p'nin ama, anlamadım bir sorun var) düşürebilmekte. Size kalmış.

Ha bir de yarış mode'u seçimi var: Arcade ve Realistic. Yılların oyuncusu olmanın tecrübesiyle hemen anlayabileceğiniz üzere Arcade mode'da kontrol daha kolay, arabamız daha hızlı ve rakiplerimiz daha arcade (hö?). Realistic mode'da ise herşey alabildiğine realistik. Şöyle ki, herşey sizin aleyhinize, o girişteki kız küfürü basıyor mesela harbiden de. Diyeceğim o ki, yeni başlayanlar arcade, kaşarlanmış

Nascar yarışçıları ise realistic takılsınlar. Kimse kavga etmesin, kardeş olalım. Uluslarası alanda da tanınmış ünlü sanatçımız Zerrin Özer'in de Kardeşlik Türküsü'nün sonunda belirttiği gibi "We are all sisters and brothers.". Öyle değil mi ya?..

Bu genel ayar kısımlarından sonra önemli olarak yarış ekranında bir bölüm var: CAR SETUP. Bu kısımda yarışacağınız arabanın vites oranlarından, lastik ve spoiler ayarlarına kadar her türlü "ince ayar"ı halledebilirsiniz. Ben iyi Nascar'cıyım diyorsanız, iyi ayarlara sahip olmanız lazım gelir efendim. Buradaki başka bir özellik de arabanızı boyayabilmeniz, reklamlar falan filan. İyi Nascar'cı yapmaz böyle şeyler!

Oyunun genel özelliklerine gelince:
Bir kere 16 tane tarihi pist ve 20 tane tarihi.. ay yok efsanevi sürücü bulunmakta bu Nascar oyununda. Ayrıca oyun firması, Dodge, Ford, Mercury ve Plymouth modellerini daha bir istekle yapmış herhalde çünkü bu modeller direkt olarak daha iyi ayırdedilebilmekteler. Son dönemlerde çıkan çoğu yarış oyunu gibi bu oyunun da Force Feedback (direksiyon olayı) desteği var. Makine olarak orta halin biraz üzerinde bir konfigürasyon istemekte oyun. Bu cümleyi duyunca 3D desteği verdiğini hemen hissettiniz zaten.

Son bir toparlama yaparsak:
Bu oyun Need for Speed, Driver veya ne bileyim Re-Volt severlere göre değil. Siz simültane (tövbe) bir insansanız ki ben değilim, alın paşalar gibi oynayın. Yoksa yanından bile geçmeyin, sollamayın (kötü oyun türü esprisi). Benim geldi artık yollara düşme zamanım.
Saygılarımı+Sevgilerimi sunan bir insanım sizlere... P.S: Bu arada Buddy de iyi çocukmuş.

1 CD

FİRMA: Sierra
TÜR: Racing
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 100 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

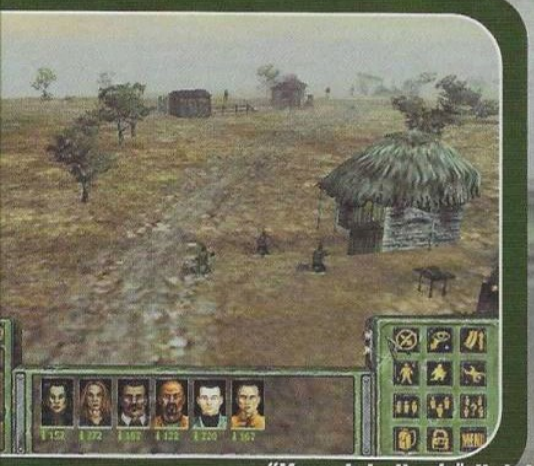
Realistic simulasyon oynamak öyle abidik gubidik araba yarışları oynamaya benzemez. Nascar ise bu gerçekçiliği abartan bir yarış oyunu. 1970'lerin dünyasında ki Nascar gerçeği ile ilgilenenlere!

% 80

Adamlarınızı kiralayın silahları hazırlayın

-Hişşt... Abi, bir baksana ne diyeceğim.
-Hmm? ohaoHOHAHAY! Ayh! Ödümü kopardın oğlum. Ne biçim boyamışsın yüzünü öyle? Bir şey saldırıyor sandım.
-Abi, sen kiraladın ya beni. Ninja modunda bir adam lazım, dedin. Bak, az önce şu kulenin altındaki nöbetçinin yanına kadar gidip, ayakkabı bağcıklarını birbirine bağladım. Ruhu bile duymadı. Bak şimdi takılıp düşünce acayip güleceğiz.
-Aferin, salak. Eğer yanlış hatırlamıyorsam, plana göre o adamın ölmesi gerekiyordu.
-Hah, ben de sana onu diyecektim. Yav, ben o adamı daha önceden tanıyorum, çok delikanlı çocuktur. Öldürmesek? Ha, abi?
-Fesuphanallah, manyak mıdır nedir? Oğlum, git öldür şu adamı fazla vaktimiz yok. Bak, helikopter geldi gelecek, daha bir nöbetçi bile öldüremedik. Hadi güzelim, komutanının bir tanesi. Hadi git öldür şu adamı. Bak, bütün herkes seni bekliyor burda.
-Peki, abi.
(Kırkbeş dakika sonra...)
-Tamam abi, kabul ediyorum. Nöbetçiyi öldürmek yerine ikna etmeye çalışmak kötü bir fikirdi. Zaten eskiden de güvenmezdim ben o hıyara. Ama beni yakalamaya çalışırken nasıl da bağcıklarına takılıp düştü. Hahaha... Ne kadar komikdi değil mi abi?
-Abi, deme komutana.
-Peki, komutan abi.
- Zaten ne geldiyse başımıza bu senin disiplinsizliğin yüzünden geldi. Lan ne yüzsüz herifsin sen ya, üç tane dağ gibi arkadaşını az önce gözümüzün önünde işkenceyle öldürdüler. Sen hala yaptığın salaklığı anlatıyorsun. Dua et, elim kolum bağlı.
-Aaa, benim elim kolum açık. Bağlamayı unuttular. Söyleseydin seninkini de açardım. Ama abi seni takdir ettim yani. Bana işkence yaparlarken gülümsediğini gördüm. Sinirlerin çok sağlammış. Bravo! Değişik bir taktik değil mi bu abi? He, abi?
-Allahım, huzur içinde ölmek istiyorum.
-Niye abi?
-Abi, deme bana.

Yok oyundaki adamların Yapay Zekaları bu kadar kötü değil. Ama böyle olsaydı oyun daha hoş olabilirdi kanımca. Düşündüm de Kıbrıs'dan yeni döndüm, iş bulamazsam bir oyunda Yapay Zeka olarak işe başlayacağım. Öyle kanaat getirdim. Oyunumuzun yapımcı firması Sinister Games, dağıtımını ise Ubisoft yapıyor. Kendi elleriyle dağıttılar bana. Böyle de bir hizmet anlayışları var. Takdir ettim. Sinister Games real time/3D paralı asker stratejisi dalında oldukça güzel bir çalışma çıkarmış. Ama gelin görün ki şu 3D real time strateji'lerin genel handikapı olan, yerinde durmaz, sinek gibi bir oraya bir buraya uçar kamera açıları probleminden kurtulamamışlar. Siz real time strateji yapayım derken, kendinizi bir anda üçüncü sınıf bir paralı asker filmininin görüntü yönetmeni koltuğunda buluyorsunuz. Kamera açısını düzgün ayarlıyım, duruma hakim olayım çabaları içine girmişken real time olarak adamlarınız ölüveriyor. Yok mu şöyle baba yiğit bir

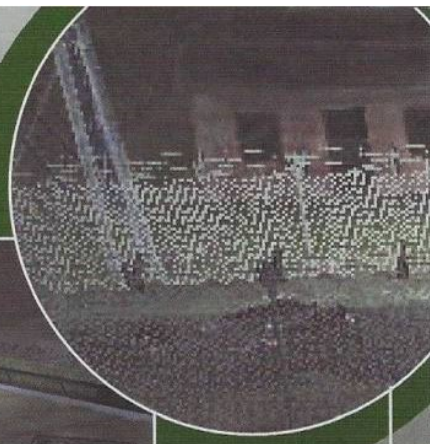


"Kancık kelleni ödlek bedeninden ayırmaya geldim"
- Mert TOPÇU
"Beş para etmeyen ciğerini gümüş tepsi de istiyorum"
-Timur ÇATAKLI
"Beyler siz iyicene saçmaladınız! Bre gidin gözüm görmesin"
- MEG

siz siz olun...

Enginin alev kusan makinasında ısınmamak için (kış günü işe yarıyor!)... Polatın kertenkelesiyle oynayıp proton silahıyla ölmememek için... Ertunç'un tükürük solosunu duymamak için... Binanın girişindeki kızı görmemek için (erkek arkadaşında Conan kasları var)... Binanın çıkışındaki kızı görmemek için (olmadı!)... Burçağın yapışkan egosuna bulaşmamak için... MEG'in kilolarını görmemek için (artık enine doğru şişmanlıyor!)... Delta Force'da yenilmemek için...

Kamere gelmeyin!



programcı, bu problemi halledecek? Yoksa Spielberg'in bilgisayar oyunları dünyasına adım atmasını mı beklemek zorunda kalacağız. Oyun gerçektende yaratım süreci içerisinde Commandos ve Jagged Aliance oyunların yanından şöyle hızla bir geçivermiş, oradanda 3D havuzuna atlamış. Havuzdan çıkar çıkmaz "Kaynaklarınızı itinayla sömürür" etiketi üzerine yapıştırılıp, piyasaya sürülmüş. Başarılı bir çalışma.

Oyunda ismi "Granite" olan paralı asker şirketinde çalışıyoruz. Granite, Üçüncü Dünya Ülkelerine paralı asker temin edip, onların pis işlerini yapan bir şirket. Tabi ki biz de paralı askerleri yönetiyoruz bu durumda. Bu askerler madem paralı, niye çalışıyolar gibi bir soru kabul etmiyorum. Hayır ısrar etmeyin lütfen, rica edeceğim. Peki, neyse söyleyeyim, "Hazıra dağ dayanmaz.". İşte sebep budur. Bir de insanoğlunun, "bitmeyen istekler mantığı" vardır ki ona hiç girmeyelim. Evet, girmeyelim o konuya. Efendim? Yok, hayatta olmaz. Rica edeceğim, biz oyunumuza dönelim.

Oyunumuzu ilk başlattığımızda, masa üstündeki haritanın üzerinde dolaşan kamera numarasıyla hazırlanmış bir giriş animasyonu seyrediyoruz. Sonra Ana menü ekranına geliyoruz. Buradan yeni bir oyuna balayabilir, yarım kalan oyunumuzu yükleyebilir, oyunun oynanışı ile ilgili kısa bir eğitim alabilir veya oyunun ayarlarını değiştirebiliriz. Ayarları değiştirdiğimiz Options bölümünde; grafik, mouse ayarları, klavye örtüsü ve görüntü/ses ayarlarına ulaşmak mümkün.

Bu tür oyunlarda eğitim bölümlerini ihmal etmemek lazım deyip, Combat Training'i seçelim. Evet, ekrandan bize doğru salakça bakan adamı gördünüz mü? İşte o bizim kahramanımız. Daha iyilerini de görmüştük; ama neyse bununla da idare edebiliriz. Training'e başlamadan önce, ekrandaki kontrolleri açıklıyayım müsaade ederseniz. Merak etmeyin adamımız orada dursun, yövmiye hesabı çalıştığı için mali açıdan bir problem yok. Lütfen, dikkatiniz ekranın sol altına verebilir misiniz? Evet, tam oraya. İçinde harita olan kutuyu gördünüz sanırım. İşte o harita kutusu. Ay, gülme efekti yapacaktım; ama yasaklamışlar artık yapamıyoz. Tüh, neyse... Varsayın ki "hehe" şeklinde güldüm ben orda. O kutunun üzerinde, haritayi

için bu bar'ı (çubuğu) göremiyoruz. Evet, işte sihirli an, adamınızın resminin üzerine sağ mouse tuşuyla tıkladığınızda harita kutusu ve resim kutusu değişiyor ve inventory haline geliyor. Buradan mouse'la sürükleyip bırakarak istediğimiz silahı seçebiliyoruz. En sağdaki on iki tuşlu panelde ise adamlarımıza verebileceğimiz emirler yer alıyor. Soldan sağa kitap satırları şeklinde gideceğim tuş sıralamasını (ne ki şimdi bu?). Yani sıra bitince bir alt sıraya geçin demek oluyor.

1- Stop/Halt (s): "Kıpraşma!" modu.
2- Enter Overwatch mode (o): Menzile giren düşmanı indirin,vurun, sağ komayın modu.
3- Reload Primary Weapon (r): Şarjörü kontrol edin, boş tüfekle baskına gitmeyelim.
4- Stand (s): Bölük! Ayağa kalkılacak. Kalk!
5- Crouch(s): Bölük! Çökülecek. Çök!
6- Prone (p): Bölük! Yatılacak. Yat!
7- Line formation (l): Bölük! Yanyana düzgün bir şekilde sıraya girilecek. Yanyana düzgün bir şekilde sıraya gir! (yok bu olmadı galiba)
8- Arrow formation: Ehem. Şöyle, nasıl anlatsam, üçgen şeklinde sıralanın bir bakayım.
9- Keep formation: Şu anda nasılsanız, böyle devam edin. Çok iyi

düşmanlarınıza ölüm saçın ve parayı cepte bilin!

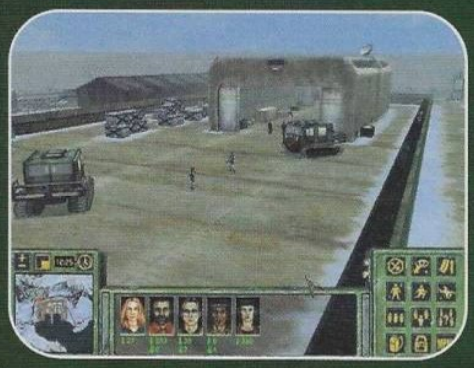
Shadow Company

Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

büyütüp/küçültme düğmesi ve oyun içindeki zamanı gösterir bir de saat var. Hemen yanındaki tabloda ayın yirmi yedi günü babamdan harçlık isterken görüyorsunuz (bak eşeğe ya, ayda yirmi yedi gün harçlık mı istenir, yazık adama). Ne diyorduk yandaki tabloda (yani orta oluyor), adamızın resmini görebilirsiniz. Şimdilik bir tane var; ama oyun içinde bayağı çok olacak. Bu resmin altında sağlık durumunu gösterir yeşil bir bar (çubuk) olmalı. Daha sonra fark edeceksiniz, arazide ilerlerken düşmanın sizi görüp görmediği beyaz bir çubukla (bar), resmin sol tarafında gösteriliyor. Şu anda kimse sizi görmediği

gidiyorsunuz. Göreyim sizi.
10- Toggle Inventory (Space): Inventory?
11- Toggle Object Tracking (t): Görüntü o anda seçili olan adamınızın üstünde sabitlenecektir.
12- Toggle Quick Menu (Esc): Ben nereden çıkacağım bu oyundan, nereden yükleme yapacağım, nereden kayıt edeceğim? İşte, buradan yapacaksınız.

Şimdi tekrar kahramanımıza dönelim. Yerdeki bıçağın üzerine bir tıklayalım. Evet, şimdi inventory'e geçip bıçağı kullandıralım. Şimdi eli bıçaklı bir katil oldu. Düz yürüyelim (gitmek istediğiniz yere tıkayın) arkası dönük olan askere hain bir saldırı yapalım. Mouse pointer'i düşmanın üzerine getirin kırmızı hedef işareti gördüğünüzde tekrar tıklayın. Artık katiliz! Ölen askerin bıraktığı tabancayı yerden elimize alalım. Çökme pozisyonuna geçelim. Bu pozisyonda adamlarımız hareket ederken daha dikkatli oluyorlar. Duvarın dibinden bir sonraki kapı eşiğine kadar yürüyelim. Köşeyi dönüp odadaki askeri vuralım. Yere düşürdüğü Frag Grenade'yi (el bombası) alalım. Diğer odanın girişine doğru yavaş adımlarla, sinsi sinsi ilerleyelim. Odanın diğer ucunda kutuların arkasındaki askerin üzerine mouse'un sağ tuşuyla tıklayıp "İSTOOOP" diye bağırarak el bombasını fırlatalım. Asker el bombasını yere düşmeden yakalayınca sevincinden havalara uçsun.Adamın yanında bir tel makası bulalım. Alalım. Yolumuzu kapatan tellere doğru ilerleyelim. Mouse'u tellerin üzerine getirince, tel kesme şeklini aldığını görelim ve derhal tıklayalım. Adamımız telleri kesince pointer'ı kesilmiş bölgenin üzerine getirelim. Herşeyi otomatik yapmışlar oyunda, görüyoruz ki tellerin altından geçen asker resmi çıktı. Tıklayalım ve tellerin altından geçelim. Duvarın etrafından dolaşıp kutuların sonuna doğru gizliden yürüyelim. Yerdeki Uzi'yi alıp kullanır hale getirelim. Adamımızı Overwatch edip birden ayağa kaldıralım.



"Yapay Zeka şimdiye kadar olanların en gelişmişi; mesela hareket ettiğinizde sessiz olmalısınız. Rakip sizi duyabilir ve

Gameshow prodüksiyondan yine süper bir macera (tüm aptal klişeler mevcuttur):

CADALOZU ARARKEN

1

Saatler gece yarısını gösterdiği sırada Kamer'in telefonları uğursuz bir şekilde çalar. Patron MEG telefonu açar ve 3 saniye sonra kapar. Bizim şaşkın bakışlarımız altında en az telefon kadar uğursuz sesiyle, uğursuz teröristlerin uğursuz cadaloz Nesimeyi kaçırdığını ve Gameshow'u fidye olarak istediklerini söyler (resimdeki Nesime'nin gençlik hali). Zebani sırıtır, kimse görmez... Burçağın gözleri dolar.

2

Haber kimseyi pek heyecanlandırmamış olmasına rağmen Zebani hem Gameshow'u kurtarmak hem de Nesime'nin yazısını bir an önce yazması için kendisi hariç bir ekip kurup Angola'nın balta girmemiş ormanlarına gönderme teklifinde bulunur. Rauf hemen atlar (sanıyoruz Nesimeye aşık). Zebani ve MEG kılını kıpırdatmaz. Mert "benim sevgilim izin vermez" der. Rauf ısrar eder. Burçak ağlamaya başlar...

3

Fakat Kamerdeki herkes kendi gölgesinden korktuğu için Angolaya gitmek istemez ve Cadalozu kendi kaderine bırakır. Birisi hariç: Zebani. Kahramanca bir edayla tek başına bu görevi alırken aslında amacının cadalozu kurtarmak değil yok etmek olduğunu ve birisinin bu işi yapması gerektiğini gözleriyle karşısında duran ödlekler ordusuna anlatır (yüksek sesle söylerse saçma olur!). Burçak üzüntüden kafasını ay ışığına çevirip ulumaya başlar.

4

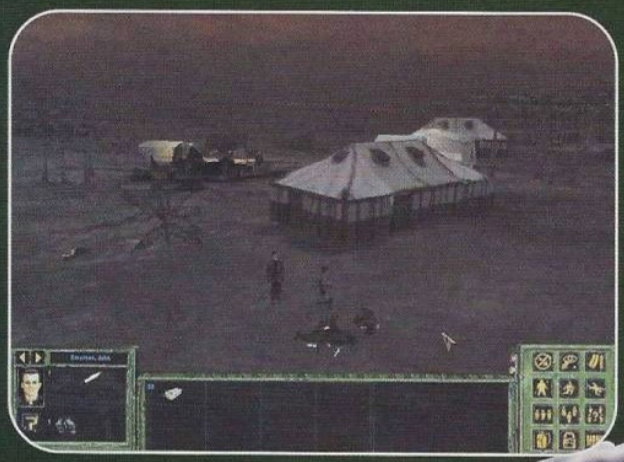
Zebani sümüklü Burçağı da yanına alarak Tank'la yola çıkar (dikkat çekmemek için!) ve kısa sürede Angolaya ulaşır (evet Tankla!). Burçağın hala gürültüyle ağladığını ve bunu birkaç desibel artırdığını gören Zebani okkalı bir tokat atarak bu saçma trajediye elinden geldiğince son verir!! O sırada MEG tankla uydu bağlantısına geçip bir an önce ekibin tankı terketmesini aksi halde tankın patlayacağını söyler. Zebani şaşkınlığını diet kola içerek gidermeye çalışırken, Burçak üzüntüden intihar eder.

5

Zebani çifte tehdit altında olmasına rağmen soğukkanlılığını korumaya çalışır. Tankı terkeder ve bir saniye sonra Tank patlar. O sırada patlamanın etkisiyle havada salto atan Zebani'nin son gördüğü şey Burçağın suratındaki üzgün ve ölgün ifadedir (süper macera demiştim!). Daha sonra kendini Cadalozun esir düştüğü kampta bulan Zebani, it sürüsü gibi üstüne saldıran tüm düşmanlarının boğazını keser ve tel bir kafes farkeder...

6

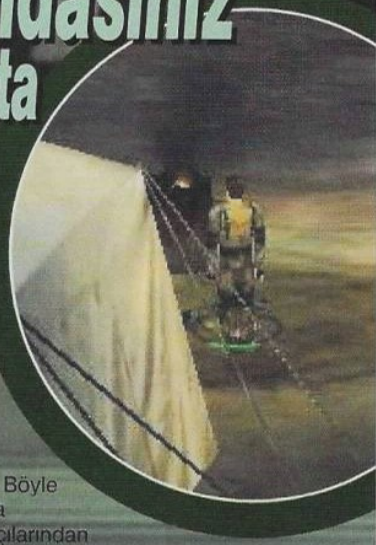
O da ne? Karşısına Cadaloz Nesime ya da en azından dişi çıkması gerekirken çıka çıka kel, japon bir sap çıkmıştır. Hain alçaklarca oyuna getirilen Zebani "şerefsizleeer" diye haykıramaz çünkü o sırada MEG bir uydu bağlantısı daha kurmuştur (nasıl olduğunu sormayın!). Bu sefer pis pis sırıtır ve bağlantıyı keser. Maceranın başından beri hiç ağlamayan Zebani, kafasını gökyüzündeki aya dikip ulumaya başlarken japon bu saçma trajediye elinden geldiğince son verir



Stealth: Yürürken az ses çıkarma özelliği.
Infiltration: Gözükmeden düşmanın burnunun dibine sokulabilme yeteneği.
Demolitions: Patlayıcılar üzerine uzmanlık. Patlamanın etkisini artırır (C4, vs).
Medic: İyileştirebilme yeteneği.
İşte adam seçimi için bir kaç öneri:
Calvin: İyi hastabakıcı. Sağ olsun hasta olduğumda geldi çorba yaptı, içtik. Bu işlerden anlıyor gerçekten.
Dasha: Öncü ve araştırma görevleri için biçilmiş kaftan.
Chole: Bu güzel kızımızı yüksek ve uzak bir tepeye yerleştirin. İki yüz metreden sigaranızı uçuruverir. Öyle de erkek kızdır yani.
Tolu: Adam öldürmek için yaratılmış. Ona sadece öldür deyin, öldürsün. Yakın mesafe saldırıları uzmanlık alanı.
Şimdi biraz tavsiye verelim:
Ekranı hareket ettirmek için mouse kullanabileceğiniz gibi numerik klavyeyi de kullanabilirsiniz. Ayrıca sağ tuş basılı iken mouse'la kamera açısını değiştirebilirsiniz. Yine ayrıca yandaki ufak haritada bir yere tıklarsanız derhal orayı görüyorsunuz. Hareket etmek için eğer çift tıklarsanız adamınız daha hızlı hareket edecektir. Ama bu hareket ederken daha fazla gürültü

destek çağırabilir. iyi saklanmak zorundasınız çünkü siz görmeden onlar sizi görebilir hatta farketmeden sizi öldürebilirler!"

Paul Potera - Lead Programmer



Ortalığı temizlesin. Hala ayakta kalan varsa, onları da biz hedefleyelim. Sandıkların yanında bir medi-kit bulacaksınız. İnventory'den sağ tuşla medi-kit'i seçip sonra adamımızı işaretleyelim. Kendini iyileştirsin. Hemen kapının dışındaki Hummer'a (jeep) tıklayıp binelim. Şimdi yön tuşları yardımıyla jeep'i kullanalım. Dışarda dolanıp duran askerleri de jeep'le ezelim. Arazide biraz ilerleyince arkadaşımızın hapsedildiğini görüyoruz. Bütün askerleri ezdikten sonra tellerle çevrilmiş arkadaşımızın yanına gelelim. Resmimizin üstünde bir araba şekli olması lazım, ona basalım ve jeep'in neresinden ineceğimizi seçelim. Kapıyı açıp/telleri kesip/arabayla dalıp arkadaşımızı kurtaralım. Beraberce jeep'e geri binip, helikopter'in alacağı bölgeye ilerleyelim. Bu arada haritada renkli çemberler şeklinde görülen sinyaller, bitirmemiz gereken işin yerini belirtiyor. Bu size oyun içinde çok yaralı olacaktır. Neyse iki karakterimizi de arabadan indirince, eğer doğru yerdeyseniz, resimlerinin üzerinde işaret fişeği şekli çıkıyor. Burayı tıklayın ve eğitim bölümünü bitirin.
Inventory'i seçtiğimizde resmimizin hemen altındaki soru işareti ikonuna basarsak, adamlarımızın bazı yetenek puanlarına sahip olduğunu görürüz:
Handsgun: Tabancları kullanma yeteneği.
SMG: Sub Machineguns yani hafif makineli tüfekler (Uzi, Scorpion. vs).
Assault Weapons: Saldırı silahlarını kullanma (shotgun, AK-47, vs).
Sniper: Sniper tüfeklerini kullanma becerisi.
Melee Weapons: yumruk yumruğa dövüşme yeteneği (sanıyorum bıçak kullanımı da buna dahil).
Heavy Weapons: Anti-Tank roketlerini kullanma becerisi.
Grenades: El bombalarını isabetli fırlatma yeteneği.
Perception: Gözetleme yeteneği.

yapmasına neden olur. Bunun için sızma operasyonlarında yavaş bir şekilde ilerleyin. Aynı zamanda adamlarınızın resimleri yanında çıkan beyaz çubuklara da dikkat edin. Fark edilmeye başlandığınız anda durun. Oyunun ilerleyen bölümlerinde şirketimiz bizi harekat alanından almadan, ölüme terk edip kaçıyormuş. Böyle Rambo gibi kalıyoruz orda. Ama ben henüz oraya gelemedim. Sabır meselesi tabi. Bir de kamera açılarından anlamak gerek.
Biliyorum, bütün yerli yabancı dergiler bu oyun için iyi şeyler yazacaklar. Yere göğe sığdıramıyacaklar. Commandos'dan şöyle iyi, Jagged Alliance 2'den böyle süper gibi yorumlarda bulunacaklar. 3D grafiklerin hoşluğunu ayrı yazı içinde beş defa, değişik cümlelerle tekrarlıyacaklar. Belki de Sinisters Games'i yeni real time strateji üstadı ilan edecekler. Ama benim elim varmıyor böyle şeyler yazmaya. Bir kere bu kamera açısı problemi gerçekten herşeyi berbat ediyor bir süre sonra.
Oyun zorlaştıkça kamera açılarını da startejilerinize dahil etmek durumunda kalacaksınız. Ayrıca düşmanın yapay zekası da pek parlak değil. Oyundaki askerlerden biriyle üç el satranç oynadık, beni sadece bir defa yenebildi. Makinenize güveniyor, real time'dan anlarım diyorsanız. Buyrun hodri meydan. Shadow Company: Left for Dead size uygundur.
Saygılarımla.

1 CD

Programcılar her ne kadar yapay zeka deselerde biz yapay zekayı biraz zekasız bulduk. Buna rağmen zevkle ve renkle oynanıyor (grafikler güzel yani)

Türkiye Distribütörü:
Odyssey Entetainment
Tel: (0212) 219 19 40

FİRMA: Ubisoft
TÜR: Tactical Combat
SİSTEM: P233 MMX 32 Mb Ram/ 400 Mb HD/ Win 95-98

% 87

savaşın stratejik yanıyla ilgilenenler için

B - bölgesi

savaş bir sanattır

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Bunaltıcı bir yaz tatilinin ardından en az birkaç yüz kat daha bunaltıcı bir okul sezonuna da girmiş bulunuyoruz, öncelikle soğuk havalar (sonunda) geldiği için onları kutluyor, ve okulları açılmış arkadaşlarıma da başarı, veya sabır, hangisi daha geçerliyse, diliyorum.

Ben de koca ay boyunca boş durmadım tabi ki. Yeni bilgisayar aldım. Yeni araba aldım. Yeni ev aldım. Yeni burun ameliyatı oldum. Yeni ışınlanma makinesi icat ettim. Yeni Marslılarla tanıştım. Yeni bir yıldız sistemine araştırma gemisi gönderdim. Ama bunlar önemli konular değil; en önemlisi bilgisayar almış olmam. Yeni bilgisayarımla bir süredir oynayamadığım çok güzel oyunlar oynadım, isterseniz önce biraz onlardan bahsedelim, sonra da bu ay gelmiş oyunlar hakkında yorumlar yapalım.

Öncelikle Jagged Alliance 2 oynama şansım oldu. Zaten bilgisayarı alır almaz direkt JA2'yi yükledim.

Zamanında Jagged Alliance'ı UFO ve X-Com ile karşılaştıran ve zerre kadar beğenmeyen oldukça değişik arkadaşlarımız olmuştur. Onlara saygı duymakla birlikte heyecan, senaryo, oynanabilirlik ve genel zevk açısından son derece memnun kalmış olduğum bir oyundur JA. X-Com serisi ile karşılaştırıldığında menülerinin zayıflığından yakınabilirsiniz; ama (Ha, bir de savaş sırasında save edememe durumu var ki o da apayrı bir konu, çoğumuzun sinirden ellerini yemesine sebep olmuştur. Hatta sokaklarda rastlayabileceğiniz elleri kemirilmiş gibi bir görüntü çizen kitleler de o günlerin eseridir.), oyunda sonlara doğru gerilimin hala korunabiliyor olması, askerlerin birer karakter çizmeleri... O güzel günlerin ve güzel saatlerin anısına bilgisayar gelir gelmez aldım JA2'yi. Tabi ki çok beğendim. Zaten genel olarak biraz sabit fikirli birisi olduğum için olacak, ilkini beğendiğim oyunların ikincilerini her zaman beğenirim ve her zaman çok eleştiririm.

JA2 için söyleyebileceğim çok da söz yok; çünkü daha yeni oynamaya başladım. Fakat yakında onun için bir strateji guide yazacağımızı düşünüyorum. Oynadığım kısa sürede gördüm ki oyunun hemen başında en pahalı askerlerden birini bir günlüğüne silahları ile beraber kiralamak, ve sonra o günün sonunda geri göndermek lazım. Böylece oyundaki en iyi silahlardan bazılarına sahip olabiliyorsunuz ki bu da çok büyük avantaj. Gerçi bir çeşit abuse ama olsun, bundan rahatsız olmuyorsanız yapın. İkincisi pek çok görevde asker sayınızı sınırlı tutmanız lazım, diye düşünüyorum, zira hepsini kontrol etmek çok zor olduğu gibi size büyük bir avantaj da sağlamıyor. Oyunda realistik ve bilimkurgu şeklinde iki ayrı senaryo olması, askerlerin karakterlerinin çok daha derinlemesine incelenmiş ve yaratılmış olması ise çok büyük artılar. Sonuç olarak oyunu çok beğendim, hepinize de tavsiye ederim. Hatta almayan ölümü öpsün... E, yuh yani yazar iyice uçtu hadi bakalım nasıl gidecek bu yazı.

Şimdi ani bir dönüşle Alpha Centauri'ye gelelim. Söylenecek tek bir söz bile yok. "Mükemmelden daha iyi" gibi bir kelimeye ihtiyacım vardı zaten, ve Alpha Centauri'yi öğrenmiş oldum. Bu arada okuyucular, adam uçtu uçuyor bu ne biçim bir tarzdır bir şeyler yapmalıyız polis çağırın.

Eskilerden kim kaldı? Heroes III tabi ki. Bilgisayarım yavaş çalıştırdığı dönemde binbir işkence ile oynadığım bu bir zamanların devi, serinin üçüncü oyunu olup da ilk ikisinden de her açıdan daha güzel olduğu için takdiri hak ediyor. Sizi bilmem ama benim kalbimde her zaman bir numara. Zaten siz çoktan bitirmişsinizdir değil mi? Olabilir. Niye küçümsüyorsunuz ki yazarı.

Yazar denen kişi var ya, o benim işte. Burçak Caner. Teşekkür ederim.

Eskilerden kim kaldı demiştik ya, bir de Hüseyin kaldı. Araya bu lafı da sokayım bari. Çoğunuzun eski GameShow'dan hatırlayacağı Hüseyin Yeşilbaş, eski arkadaş, sonunda apar topar, habersiz ve şok edici bir şekilde gittiği Kıbrıs'tan yurda geri döndü. Gelir gelmez toprağı öpen Hüseyin yaptığı açıklamada "alırım aklınızı" dedi. Sonra ilk heyecanı atlattıktan sonra yeni gelen oyunlara bakacak zaman buldum. Ve aklım şapşırdı. Böyle bir fiil yok biliyorum, fakat o anı tasvir edebilecek hazır bir fiil bulmama imkan yoktu o yüzden

böyle oldu. Age of Kings gelmiş!!! Zaten geleceğini biliyorduk; ama şimdi niye bu kadar heyecanlandım anlamadım. Gelir gelmez de hepimizi on ikiden vurdu gibime geliyor. Bu konuda ayrıntılı bilgi nerede? Age of Kings yazısında. Epeyi iyi gözlem yapıyorsunuz, aferin.

Başka bir heyecanı da Panzer General 3D Assault'un gelişi ile yaşadık. Hayatımın bir dönemini kölesi olarak geçirdiğim Panzer General serisinin son oyunu, ilk iki oyunun birbirine yakın olduğu kadar yakın değil tarz olarak. Bu sefer bireyselliğe önem vermişler gibi bir Lise Edebiyat Dersi cümlesi kurmak istemiyorum. Fakat öyle yapmışlar, yeter, üzerime gelmeyin. Birliklerin komutanları falan çok büyük önem kazandığı için oyunun tarzı değişmiş. Konuyla ilgili ayrıntılı bilgiyi nerede bulacaksınız? Panzer General 3D yazısında. Sinirlendirmeyin yazarı.

Az önceki cümlede bahsi geçen yazar var ya. O benim, Burçak Caner. Teşekkür ederim.

Multiplayer Strategy Gaming hakkında da birkaç söz etmek istiyorum. Bildiğiniz gibi ben bir süredir Net üzerinde Strateji oyunları ile ilgileniyorum. İlk önce Age of Empires ile başlayan, sonra onun expansion'u Rise of Rome ile devam eden bu serüven hala büyük bir hızla sürüyor. Şu sıralarda hala Red Alert, Starcraft ve Age of Kings oynuyorum. Bu konuda Türkiye'de oldukça büyük adımlar atılmaya başlandı. Öncelikle Net'in Türkiye'de yayılması ile insanlar, değişik oyunları online oynayabilme şansı buldular. Bundan sonra yabancılarla ping sorunumuzdan dolayı aşılamayan sorunları da Sanane Gaming Server'ının kurulması ile Türk oyuncuların birbirleri ile oynamaları yoluyla hallolmuş oldu. Bunun sonunda da beklenmedik bir hata gerçekleşti bence. Tabi bunlar benim yorumlarım, onu da belirteyim. Strateji oyunlarının çoğu risk almak temeline dayanır. Oyunun başında taraflar ekonomilerini güçlendirmeye başlarlar. Daha sonra oyunun bir anında taraflardan biri asker üretmeye başlar. Ancak işte bu an oyunun en kritik anıdır. Ya asker üreten taraf saldırıya geçer ve oyunu kazanır, ya da saldırısı başarıya uğrayamaz ve rakip ekonomik avantajı ile oyunu kazanır. İşte bu temel gerçek strateji oyununu belirler. Zaten bunun var olmadığı oyunlarda tarafımca beğenilmeyip aşağılanıyorlar. Her neyse...

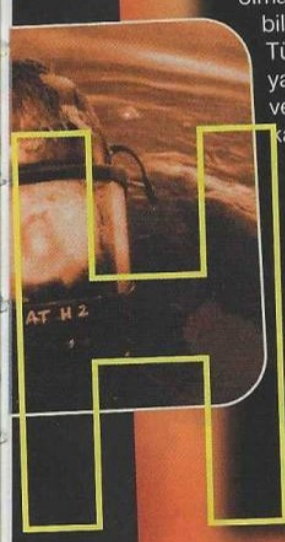
İşte bu gerçeklerin farkında olmak bir oyunda başarılı olmak demektir, tabi iyi kullanabilirseniz bilgilerinizi. Dünyada pek çok oyuncu bu işi Türkiye'de yapıldığından çok daha iyi yapıyorlar, para ödüllü turnuvalara katılıyorlar ve hatta bazıları hayatlarını bu oyunlarla kazanıyorlar. Örnek vermek gerekirse, Kore'de Network Kafe'lerde sabah akşam oyun oynayıp orada girdiği bahislerle para kazanan insanlar var. Hatta bunlardan biri Koreli bir şarkıcıya aşık ve hayatında en önemli kişi bu. Tabi o Koreli şarkıcı için bu adam çok önemsiz birisi olabilir; ama sanal alemde o kişi bir çok için bir kahraman. Bu tür oyunları küçümsememek gerekir bence. Sonuç olarak onlara değer verenler için çok önemliler. Tıpkı resim öğrencilerinin büyük ressamlara saygı duyması gibi yeni oyuncularda eski ve efsanevi isimlere saygı duyuyorlar. Burada insanların emek vermesi ve eskilere saygı duyması durumu mevzuubahis. O yüzden bu oyunları küçümsemeyin, diyorum.

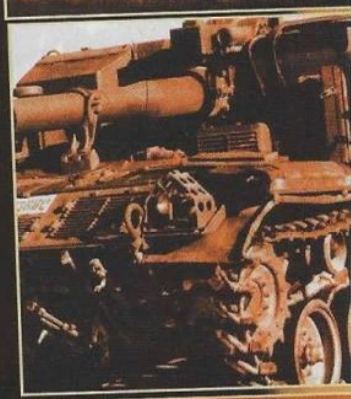
Benim kişisel görüşüm, Türkiye'de gaming adına iyi işler yapan çok az kişi var. Örneğin Dünya Starcraft'ı 1v1 oynarken, Türkiye'nin en büyük Starcraft Server'ında oyun 2v2, 3v3 ve değişik setting'lerde oynanıyor. Ayrıca oyuncular Dünyadaki taktiklerden, iyi oyunculardan, ve oyunun nasıl oynanması gerektiğinden habersizler. Sonuç olarak yaptıkları savunma da " Biz oyunu zevk için oynuyoruz.". Tabi bu tavırlarını anlayışla karşılamıyorum. Ben bir insanın yaptığı bir işi daha iyi yapmak istememesini anlamıyorum. Ve yapılan açıklama da "bunun eğlence için olduğu". Açıkçası siz orada ciddi bir gaming server'ında yer kaplıyorsanız ve burada kendiniz adına basit bir eğlenceden başka bir ilerleme, deneme ya da gelişme göstermiyorsanız, biraz boşa koşuyorsunuzdur. Eninde sonunda "Biz daha iyisini yapamıyoruz." ya da "Uğraşmak istemiyoruz." demek yerine oyunu daha iyi oynamayı deneyenleri "oyundan zevk almamakla" suçlamak saçma gibi. Umarım Türkiye'de oyuncular bu sorunlardan uzaklaşırlar ve yine umarım biz de Dünya çapındaki turnuvalara katılabiliriz.

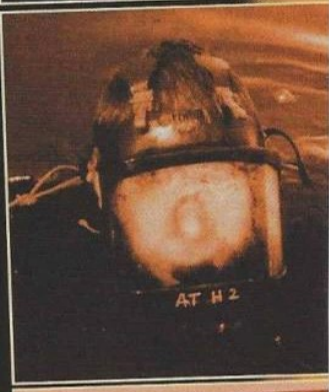
Her neyse...

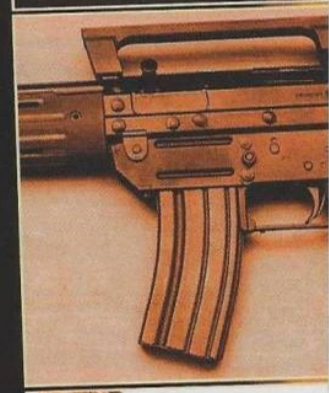
Hepinize oyunlarınızda, derslerinizde, kızlara asılma ve orada tutunma çalışmalarınızda başarılar dilerim.

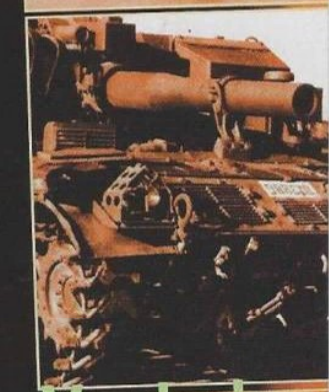
".... dedi ve gitti Burçak. Arkasını dönerken rüzgarın saçlarını nasıl da hoş dalgalandırdığını fark etmişe benziyordu. Bunun ona verdiği rahatlık tam her tarafını sarmışken birden bire yoldan geçen bir kediye takılıp yere kapaklandı. Karizmayı da kediyi de bitirdi o anda. Uçarak geçen kargalar gülmekten kalp krizi geçirdiler. Burçak ayağa kalktı; ama hiç kimse aynı değildi...."











Her güzelleşebilmek için buradayız. Yani yine bir adım daha ileriye gidip daha da "oyun" için "oynamak" için buradayız

Mavra yapmak için, gülmek eğlenmek için buradayız

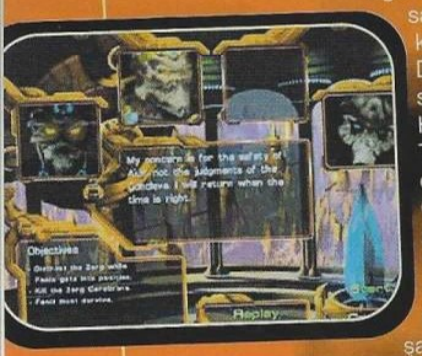
strategy guide

STARCRAFT

Hepinizin bildiği, bilmeyenlerin de sağ taraftaki kardeş köşeden okuyarak öğrendiği gibi, Starcraft Türkiye'de pek çok yerde Multiplayer olarak oynanıyor.
Ben de bir Starcraft oyuncusu olarak size konuyla ilgili görüşlerimi bildirmekte yarar gördüm, başlıyoruz.
Biliyorsunuz size sık sık real-time strateji oyunları hakkında fikirlerimi söylüyorum. Starcraft'ın bunlardan hiçbir farki yok. Ancak bazı özel noktaları var. Bunları şöyle sıralayabiliriz;

1) Starcraft'ta üniteleri savaştırırken yaptığınız micromanagement diğer oyunlara kıyasla çok daha önemli.

2) Ayrıca üç farklı ırkı var ve bu ırklar birbirlerinden çok farklılar. Ekonomiyi sağlayan üniteleri de dahil olmak üzere her biri diğerinden radikal bir biçimde farklı. İşte bu yüzden Starcraft'a dokuz farklı oyun olarak bakabiliriz belki; çünkü her ırkın diğer bir ırkla oynaması, herhangi başka bir ırkla oynamasına göre çok çok değişik.
3) Ekonominin tek bir merkezde toplanmış olması, yani ilk başta oyuna başladığınız binanın bir süre sizin ekonominizi sağlayan tek bina olması, 2v2 ve 3v3'lere büyük bir dezavantaj getirmiş; çünkü bu oyunlarda iki oyuncu diğerine saldırıyor ve o saldırılanın kendisini savunma şansı hemen hemen yok gibi. Bunun sebebi de gayet açık: eğer oyun bir kişinin iki kişiye karşı savunmasını sağlayabilseydi, o zaman 1v1'lerde oyunun kapanması çok kolay olurdu.



Diğer yönleri ile ise SC her türlü real-time stratejiye benziyor.
Hemen hemen en çok oynanan harita Lost Temple, diyebiliriz. En çok Battle.Net'te oynanan Starcraft aynı zamanda Kali Gaming Server'larında da oldukça popüler; zira dünyanın en iyi oyuncularından birkaçı burada oynuyorlar. SC çok profesyonelce oynanıyor ve şampiyonalarda yetenek ve tecrübe büyük önem taşıyor. En büyük şampiyonalar 1v1 oyunlarından oluşuyorlar.
Türkiye'de ise durum ne yazık ki iç açıcı değil. Birkaç oyuncu dışında hemen herkes Sanane Inc.'de ve Network Kafelerde oynuyor oyunu. Ve benim gözlemlediğim kadarı ile buradaki oyuncuların oyunda ilerlemek ve daha iyi oynamak gibi bir arzusu yok. Sanane Ladder'a baktığınızda, hiç kimsenin asıl karakteri ile oynamadığını, hep başka karakterlerle puan toplayıp sonra asıl karaktere yenildiğini, ve oyuncuların 1v1 yapmaktan kaçındığını göreceksiniz. Bir gamer olarak bu tutumu utanç verici buluyorum. Bunun sebebini insanların "kabullenme" özürlerine bağlıyorum. Zira 1v1'de kaybedince söylenecek bir söz yok; ama işte Türkiye'de bu oyunlar sonunda başarısız olanlar genelde "Ben 2v2'de iyiyim.", "Ben zart haritası yaptım kendim onda çok iyi oynuyorum." gibi avunmalar içinde bulunarak oyunun Türkiye'de gelişmesini engelliyorlar.

Tabi bir de o 1v1'leri kazananlar var. Onlar da benim gözümde Türkiye'nin elit Starcraft'çılarını ve gamer'larını oluşturuyorlar.
Bu elit oyuncular arasında kurulmuş bir klan, benim de dahil olduğum OoT, yani Oath of Turks, Türkiye'nin Dünya çapında başarılar elde etmiş tek oyuncusu Alp Övütmen'i barındırıyor ([OoT]Marlon). Ayrıca OoT dışında da yine pek çok iyi oyuncudan, örneğin Başar Coşkunoğlu, soyadını kesinlikle bilmediğim Orçun... gibi. Ayrıca Sanane'de Slasher adlı yine benim tanıdığım çok iyi bir oyuncu oynuyor. Tabi isimler bunlarla sınırlı değil. Ancak hepsini yazacak kadar yerim ve bilgim yok.
Eminim Türkiye'de Internet'in gelişmesi ile birlikte, GameShow da Sanane.Inc'den haber alan oyuncular da yavaş yavaş Starcraft oynamaya başlayacaklardır. Bu yüzden onlara Starcraft ile ilgili yapacağım tavsiyelerden en önemlisi daha iyi oynamaya uğraşmalarıdır. Gerçekten az önce Sanane'den ayrıldım, ve oldukça üzgün-kırgın durumdayım. Bir oyunun bu kadar kötü oynandığı, ve bu önemli değil; ama daha iyi oynanmaya çalışılmadığı, iyi oyuncuların başarısına saygı göstermek yerine horlandığı bir server, bütün dünya Fast hızında oynarken fastest oyun oynanan bir server her halde bir tek Türkiye'de olabilir, diye düşünüyorum. Yıllar sonra ilk defa online oyun oynayabildiğimiz bir Türk Oyun Sitemiz varken, bunu iyi kullanmak yerine ufak puan hesapları yapmak saçma geliyor. Gaming'in gelişmesi ve Dünya çapında başarılı olabilmemiz için oyuncuların kendilerini geliştirmeye uğraşması gerekir.
Yine Starcraft'ın bolca oynandığı bir yer, İstanbul'da Sihir Kafe. Az önce adı geçen oyunculardan çoğu ve yine pek çok iyi oyuncu burada uzun geceler boyunca oyun oynuyorlar.
İşte bu yazıyı, belki de benim tanımadığım ve bilmediğim gerçek gamer'ların da Starcraft'a başlamalarını sağlamak, ve bu oyunu oynayan insanların bence yanlış mantalitelerinden biraz olsun vazgeçmelerini, kendilerini geliştirmeyi denemelerini sağlamak için yazdım.
Çünkü eğer Türk oyuncular tıpkı AoE'de yaptıkları gibi Starcraft'ta da kendilerini kanıtlamaktan başka bir şey düşünmezlerse, kendini gerçekten kanıtlamanın sadece oyunu daha iyi öğrenmekten geçeceğini anlamazlarsa, bir oyunu kaybedince niye kaybettiklerini düşünüp daha iyi oynamayı denemek yerine o oyunu kötüleyip kendilerinin daha iyi oynadıklarını; fakat o oyunu o şekilde oynamanın (1v1 oynamak, kazanmak için oynamak gibi bir çok bahane mevcut) saçma olduğunu söylemek yerine başkalarına saygı gösterirlerse, ait oldukları bu "community"de onlardan daha başarılı olanlara saygı göstermezlerse, asla iyi bir oyun çevresi oluşmaz.
Ve o zaman Türkiye'de gaming ile uğraşan insanlar kötü Internet bağlantısı yüzünden oynayamadıkları yabancılardan her zaman daha geride kalırlar, ve Türkiye'de gaming adına iyi bir şeyler yapmaya çalışanların emekleri boşa gider.

B - bölgesi

online gaming

Burak HUN
bhun@kamernet.com

Ankaradan butun Gameshow okurlarina [ve yazarlarina, hic kimseyi goremiyorumda uzun zamandir] selamlar. Quake3 un cikmasina az kaldi, oyun daha cikmadan bazi organizasyonlar duzenlenmeye basladi bile. WDT de bunlardan en onemlisi olarak nitelendiriliyor. Neymis bu WDT? hele bir bakin. WDT(World Deathmatch Tournament) Hakkında Ayrıntılı Bilgiler...[www.wdt.org]

WDT nedir?
WDT online gaming tarihindeki ilk uluslar arasi turnuvadır. Şu ana kadar WDT'ye müracaat eden ülkeler: Avustralya, Avusturya ,Belçika , Brezilya ,Kanada ,Danimarka ,İngiltere ,Finlandiya ,Fransa ,Almaya ,Hollanda ,İrlanda ,İsrail ,İtalya ,Luxemburg ,Meksika ,Yeni Zellanda ,Polonya ,Portekiz ,Singapur ,Slovenya ,Guney Afrika ,İspanya ,İsviçre ,İsveç ,Amerika ve TÜRKİYE. Bu ulusa turnuva 2000 'in ilk çeyreğinde İsviçre'de POLEXPO isimli geniş bir fuar alanında gerçekleşcektir. Turnuva yaklaşık olarak 7-8 gün sürecektir. Turnuva Quake3Arena oyunu üzerine olup her ulusal takım 6 kişiden oluşacaktır.

WDT Türk Milli Takımı nasıl seçilecek?
Şu an için Türkiye eleme turnuvalarına 15 kadar kişi müracaat etmiştir. Fakat alınan bir karara göre kayıt süresi durdurulmuştur. Quake3Arena piyasaya sürüldükten sonra kayıtlar yeniden başlıyacaktır ve bu kayıtlar yaklaşık olarak 3 hafta kadar daha sürecektir. Son gelişmeleri daha iyi takip etmek için lütfen (http://www.maxdamage.com) sitesini takip ediniz. Bütün kayıtlar tamamiyle bittikten sonra gerekli olabilecek tüm bilgiler Türkiye Quake Medyasina ve katılımcı kişilerin adreslerine yollanacaktir.(fixture,katılanlar vs. vs.) Daha sonra belirtilen tarihte yapilacak eleme turnuvasından sonra ilk 6 belirlenecek ve bu ilk 6 Türkiye Milli Takımını İsviçre'de temsil edecektir.

Masraflar Kimler tarafından karşılanacak?
WDT organizesi tamamiyle yeni başladığından dolayı kesin bir şey belli değildir. Fakat büyük çoğunlukla masaraflar WDT Team tarafından karşılancakatır.

WDT-TR nin resmi bir sitesi var mi?
Su an için WDT-Team ile görüşmelerimiz devam ediyor ve büyük ihtimalle adresimiz http://turkey.wdt.org olacaktır. Gene bu konu hakkındaki gelişmeleri MaXiMuM DaMaGe (http://www.maxdamage.com) sitesinden takip edebilirsiniz

WDT hakkindaki yardimlarindan dolayi Max e tesekkurler... Turkiyenin WDT temsilcisi olan Max e maxy@quakemail.com dan ulasabilirsiniz.
WDT ile ilgili sole kisaca bilgi verdikten sonra, sizlere yaptigim bir anketi yayinlamak istiyorum. Bu anket in konusu: Diablo2 cikinca ne yapacaksin?

Gelen Cevaplar:
blind_guardian: gidip alacam
AzraeL: zil takıp oynıcam
MadMac: ben alev kılıcımla milletin kafasını kesip boyunlarından fışkıran kanı elmas süslemeli altın kadehimde iççem[mauahhaha gaza bak]
Dark_Knight{DR}: yiyip zıcıp normal hayatımı yasıycam napıcaz [Belkide Dunyanin en geyik insani olan Dark Knight yine patlatti]
aXaruman: yanlna bile yakla$micam [Hic birsey demiyorum allah akil fikir versin]
Remedy: Alacam, odama gidecem, kapimi kitleyip anahtarida yutacam. [muahahahhah aynen]
Burak Bayburtlu : ben mi? bilmem.. ders çalışıcam galiba.. aile ortalama yapmamı ve double major'a gitmemi emretti. [Double major un ne oldugunu ne ben, ne o, nede ailesi biliyor, ole istiyorlar iste.
Marlon: Valla sinifta kalacam ama inanilmaz guclu bir karakterim olacak. [Dorudur yapar valla, korkulur ondan :P]
Lhurgoyf: Hic bisey [yorum yok]
RaVeR_: bi mok yapmıcam,size gelcem oynucas [gelcekmis, ben cagirmadan nasi geliyo lamn bu? Bende annamadim neyse]
Ben: Sinifta kalacam, babamdan dayak yiyecem, kiz arkadasimdan ayrilacagim, evden disari cikmayacam ve sabahtan aksama kadar Battle.net de oyun oynayacagim.

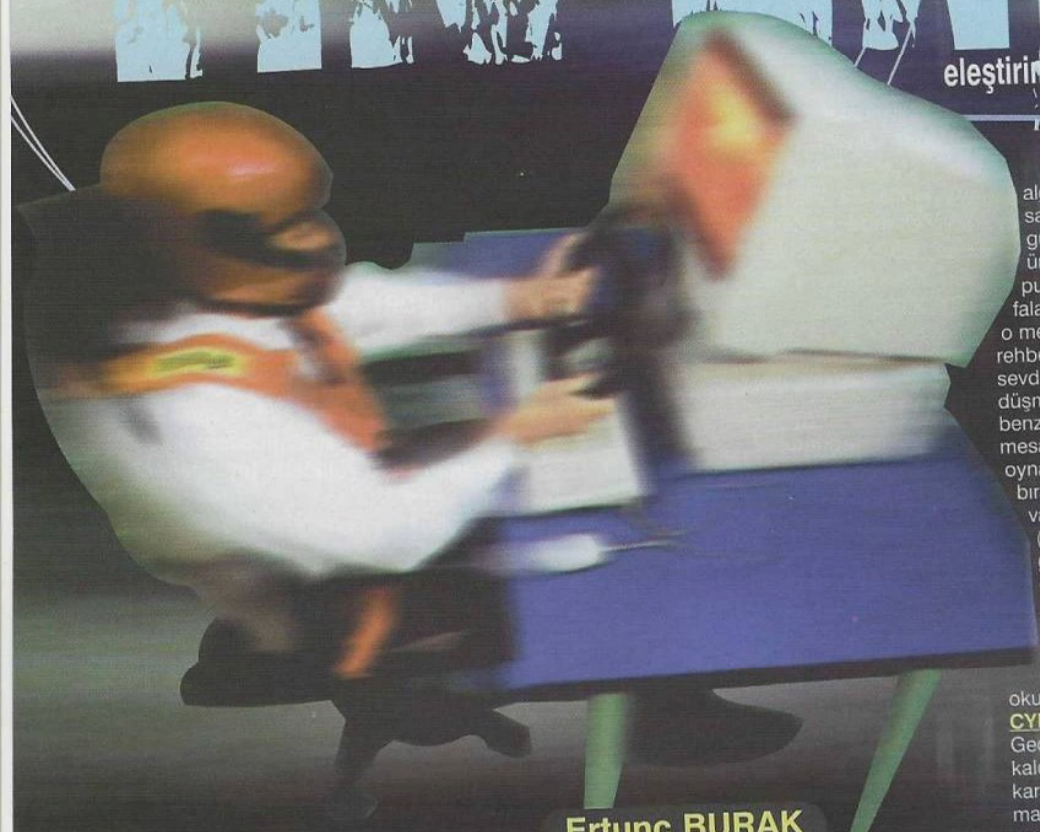
Hay allahim ne kadar cabuk bitiyo bu sayfa yaw :(geyik yapsan sayfa bitiyor, yapmasan millet laf ediyo euheuhe, neysem artik idare edi verin.
Hade onumuzdeki sayi Diablo2 den bahsettigim bi yaziyi gormeniz dilegiyle saglam kalin...

yorum ve eleştiri bu köşenin işi

oyunlarda söylenecek son söz!!

The Expert

eleştirimin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz



Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com

ATLANTIS - [Cryo (4 CD)] : PC almama sebep olan oyun budur desem, sanırım Atlantis'in kalbimin en derin köşesindeki yerini izah etmiş olabilirim. Daha ismiyle alakamı cezbetmişti zaten. Kamer'de görmüştüm onu. Çarpıldım... Onlar ne güzel müziklerdi öyle, ne güzel grafiklerdi Tanrım! Ya o senaryosu? Böylesi görülmüş müydü şimdiye kadar? Kattiyen! Render animasyonların muazzam gösterisini izlerken, içimden, bu afetin hiç mi kusuru yok, dedim kendi kendime. Vardı elbet. Puzzle' ları vardı ve onlar çok ama çok zorlayıcıydı. Fakat şunu fark ettim; bu bulmacalar konuyla bir bütünlük arzediyordu. Nayır, nayır men daha fazla dayanamazdım. Ona sahip olmak isteği içimi kaplayıvermişti. İlk fırsatta bu emelime nail oldum. Hayvanca bir içgüdüyle günler, geceler boyu onu oynadım. İşim bittiğinde kendimi mutlu hissediyordum; çünkü Atlantis' i nihayete erdirmek bir zevk olmanın ötesinde, bir vazifeydi benim için. Onunla mesut günlerimiz bitti; ancak ben yaşamımın sonuna değin unutamayacağım o bahtiyar geceleri. Keşke aramızdaki "puzzle" engelleri olmasaydı da tekrar tekrar teneffüs etseydik o zevk ü sefa dolu anları. Bu tip hissiyatları Indiana Jones And The Fate Of Atlantis' de (CD versiyonuna sahip olan şahıs orada bir yerlerdesin biliyorum, bak orijinal fiyatına satın alabilirim onu, benim için çok önemli bir eserdir Indy Fate) yaşamıştım ilk kez. O oyunda bulmaya çalıştığım muhteşem Atlantis medeniyetinin, bu oyunda tam merkezindeydim. Atlantisli bir Sherlock Holmes' ü yönetiyordum. İktidarı ele geçiren şeytani bir adam mevcuttu, gücün gerçek sahibi kayıp bir prenses işin içindeydi, doğa harikası ve gizemli mekanlarla bezenmiş bir ülke vardı. Eee, peki olmayan neydi? O sizsiniz... Ne duruyorsun be kardeşim gidip oynasana Atlantis:The Lost Tales' ı? Öyle değil mi ya?... Cryo, sen büyüksün, bak önünde eğiliyorum işte.

BEYOND TIME - [Dreamcatcher (2 CD)] : Oldu mu be? Oldu mu şimdi? Sen tut Atlantis gibi devasa bir prodüksiyondan sonra Beyond Time gibi rezaletin rezaleti, iğrencin iğrenci, kötünün kötüsü bir oyun tanıt. Şu ana kadar bir dolu oyun yorumladım sizlere ve bunlar arasında en berbatı Beyond, inanın. Hatta bundan sonrakilerde bile Beyond Time kadar kötüsüne nadiren rastlayacaksınız. Dreamcatcher koçum, sen bu işleri bırak be... Senin diğer saçmalıklarınada tanık olmuş biri olaraktan kati yargım şudur ki sen bu işi bilmiyorsun. Çoğunuz okumuş çocuklarsınız (aralarında Prof. dolu), belkide o yüzden sıradan insanların nelerden zevk alabileceğini o üst (!) zeka seviyeniz algılayamıyor. Gerçi geçmişinizde Soldier Boyz gibi salak aksiyonlarda var. Ve belki de o gerzek günlerinizin utancından sürekli puzzle tipi facialar üretiyorsunuz artık. Evet, Beyond Time bir adet puzzle-adventure. Konusu bayık. Zaman yolculuğu falan filan. Üçkağıtcı Daniken' in uydurmalarından olan o meşhur "Tanrıların Arabaları" muhabbetini kendine rehber seçmiş. İlginç olan bu dandik BT benim çok sevdiğim Journeyman Project 3' le beraber piyasaya düşmüştü. İki oyun arasında şaşırtıcı biçimde konu benzerliği vardı; ancak kalite açısından aralarındaki mesafe Sahara Çölü kadar falandı. Journeyman' ı zevkle oynadım, bitirdim. Bu pisliği ise daha ilk "bug" da bıraktım. Yaa söyleyeyim; bir de oyunda bir dolu hata var! Yani tam manasıyla bir programcılık, oyunculuk (gerçek aktörler filan, kusacaz artık!), atmosfer, ses, görüntü vs. rezaleti. Dijitize görüntülerde herifler car car konuşup duruyorlar, hiç hareket yok. Puzzle' lar insafsızca, kahpece dizayn edilmiş. Sürekli çalıp duran mide bulandırıcı müziklerde unutulmamış. Huzurlarınızda bu abide-i rezaleti Allah' a havale ederken size "Aman" diyorum muhterem okuyucularım.

CYBERIA II : RESURRECTION - [Virgin (2 CD)] : Geçenlerde ilkini tanıttığım Cyberia' nın ikincisi, ilkinin kaldığı yerden devam ediyor. Bu defa çift CD' de geliyor karşımıza. Bunun anlamı daha fazla aksiyon, daha fazla macera demek. Gerçekten soluk soluğa bir atmosfer yaratmış Xatrix. Arada nadiren çıkan muhabbet ekranları harici tempo bir saniye düşmüyor ve bu defa herşey daha dengeli. Yani düşünün ben bile ikinci CD' nin ortalarına falan geldim ki biraz daha kassam oyun bitecekti. Render'larda kalite artmış, senaryonun kısır tarafları atılmış, sesler etkileyici, oynanabilirlik dehşet, bulmacalar basit ama zevkli. Oyun boyunca her hareket "timing" usulü yapılıyor. Buradan çıkan şu; zamanında yapamadığınız müdahale sonunuz olur. Ölmek yok. Aslında var da kaldığınız yerden devam etmenize izin veriliyor. Kaybetmek sık sık karşılaşacağınız bir faktör olduğundan bu özellikde artı puan bence. Açık konuşmak gerekirse Cyberia 2'nin başına oturduğumda önyargılıydım; çünkü neticede takiben yapılmış bir oyundu bu ve genelde devam oyunları birbirlerinin sıkıcı kopyalarından ibarettirler. Ancak Cyb 2 serinin bütününden bir parça. Anlayacağınız birincisini oynayan ve bitiren şahıslar daha sonra neler olduğunu merak ediyorlar ise ikincisini de muhakkak görmeliler. FİFA yahut Uprising 2 gibi önceki bölümlerin namından faydalanmak için çıkarılmamış, yepyeni, özgün bir oyun. Üstün kaliteli CD yapımlarının oldukça eski örneklerinden olan Cyberia 2' nin türevi pek çok üretim var piyasada (Alien Odyssey

resident evil
iyi hatta süper

gibi...); fakat hiçbiri onun kalitesine erişemez, bu kesin... Hikaye bir askeri üssün rehabilite merkezinde başlıyor. Geçmişinizle ilgili hemen herşeyi unutmuş bir cyborg' sünüz. Genç bir bayanın refakatinde müthiş kovalamacaya katıldığınızda hiçbir şeyin eskisi gibi olamayacağını da anlıyorsunuz artık. Bütün dünya karşında evlat, öl ya da öldür...Hepsi bu.

RESIDENT EVIL - [Capcom (1 CD)] : Biz maganda olduğumuz ölçüde delikanlıyızdır. Öyle herbir şeylerden tırsmayız. Hele salak bilgisayar oyunlarının ürkütme konusunda hiçbir şansı yoktur karşımda... şey... sanırım Resident Evil hariç. Resident, Capcom' un Playstation' dan PC için lütfen uyarladığı bir korku klasiği. Normalde PS' den PC' ye aktarım oyunlar beş para etmez nitelikler taşır (Final Fantasy 7); ama RE iyi, hatta süper. En az Direct3D uyumlu bir ekran kartı istiyor. S3Virge sınıfı bile yeterli. Software modu oynanmayacak kadar kötü... mü dedim? Bu doğru; ancak oyunun %90' ını bu modda oynadım. Atmosfer o kadar yüklüydü ki softwâre grafiklerin rezilliği bile oyunu soluksuz oynamamı engelleyememişti. Unutamadığım, kalbimi sıkıştıran anlar vardır RE' de. Mesela dar bir holde yürürken aniden camların kırılıp içeriye cehennem köpeklerinin dalması ya da masanın birini incelerken arkadaki dolaptan ansızın bir zombinin fırlaması... Bu ve benzeri sahneler Resident Evil' da bol miktarda mevcut. Senaryo aslında hiç özgün değil ; özel tim mensubu bazı elemanlar Umbrella isimli bir şirketin birtakım deneyler yaptığı arazide yitip gitmişlerdir. Bölgeye onları aramakla görevli diğer bir grup gönderilir. Bu beş kişilik unsurun ilk elemanı daha ilk intro itibariyle köpekler tarafından parçalanıyor. Geri kalanlar Umbrella şirketinin korkunç deneylerini yaptığı malikaneye kaçıyorlar. O andan itibarende kadın veya erkek karakterlerden herhangi birini seçerek maceraya başlıyorsunuz. 3D motor üzerinden yapılmış demolar ve AVİ' lerle hikaye aktarılıyor. Silahınız genelde tek dostunuz fakat sürprizlerede hazır olun. İlerledikçe Umbrella' nın sırlarını çözüyor ve bu aksiyon-maceranın tadına varıyorsunuz. Çekik gözlü zibidilerden atmosfer harikası, büyük bir yapım daha...

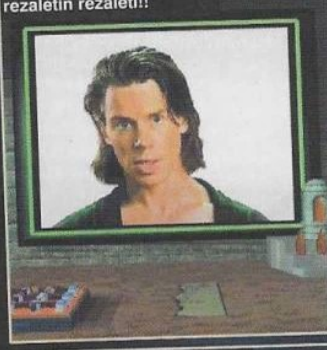
CHAOS GATE - [Random Games (1 CD)] : Warhammer serisini bilen bilir. Bilmeyenler bilenlere anlatır. Bilmeyen bilenler bildikten sonra bilge kişi olurlar. Ben onlardan biri değilim. Bizim gibi avam tabakasından tiplemeler çizen adamlar için Warhammer 40000, tuhaf heriflerin rağbet gösterdiği sıkıcı epik gösterilerden ibarettir. Ama ilginçtir, WH40k' dan yaratılan oyunlar çoğu zaman hayli zevkli oynanışa sahip olmuşlardır. Chaos Gate'de onlardan biri. Özünde, uzak bir gelecekte, fantastik bir ortamda geçen iyi kötü öyküsü. Yani herşey çok basit; fakat bayağılık hikaye ile sınırlı kalıyor. Random Games, Soldiers At War' da oluşturduğu fazlaca kusurlu sistemi oldukça geliştirmiş. Oynanabilirlik SAW' a nazaran yükselmiş. Hikayenin destansı bir sunumu var adeta. Grafikler süper falan değil, hatta kötü olduğu bile söylenebilir; ama kimin umurunda, aradığım başka benim. Bir stratejide aradığım, olayın sıraya dayalı olup olmadığıdır. Bu öyle ve çok abartılı bir zorluğa da sahip değil. Alıştıktan sonra kontrolün tamamen sizde olduğunu hissediyorsunuz. Atmosfer, etkileyici müziklerinde desteğiyle, zayıf ses efektlerine rağmen oldukça güçlü. Bölüm arası demolar bir hayli fazla ve bölümlerle birebir örtüşüyor. Aşama aşama yükselen zorluk seviyesi akıllıca düşünülmüş, oyundan hiç soğumuyorsunuz. İnsan, keşke Soldiers At War' da böyle olsaydı, diyor kendi kendine. Gerçi ben onu da tüm hatalarına rağmen beğenmiştim. Son zamanlarda iyice yavşaklaşan real time (FPS bile girdi içine) taaruzundan sizi koruyacak ve bir nebze nefes almanızı sağlayacak eğlence dolu bir turn. SSI damgasına da aldanmayın essahtan gözel yapmış hayvanlar...

JAGGED ALLIANCE II - [Sirtech (2 CD)] : Para karşılığı dövüşmek... Para için ölmek ve öldürmek. Bu insanoğlu adına çok çok eski bir hikayedir. Aslen yaşamın kendisi bütünüyle bir kavgadır. İşin süs püs kısmı sadece mevcudiyeti tartışmaya açık olan güçsüz, asalak takımın avunmasıdır. Bu kavganın arz dahilinde maddi ve manevi kaynakları vardır. Kazanmak için bu kaynakların ele geçirilip rakiplere karşı en yaban biçimiyle kullanılması şarttır. Merhamet eden yaşamı teneffüs edemez. Saygı hakedilmelidir ve hayat yaşamaya değmelidir. Kalabalıklaşan dünya ve azalan kaynaklar eğer parayı ilahlaştırıyor ise... evet ilahlarımızdan biri odur. Ama diğer tüm putlar gibi birer araçtan ibaret olarak kalmalıdır. Nihai zafere (ki bu onurlu bir ölümdür bireye indirgediğinizde, kitlesel başarılardan bahsetmiyorum) ulaşılınca hiçbir kıymeti ifade edemez çünkü. Ona tapının isterseniz ama bütün ilahların birer "Made In Adam" olduğunu da unutmayın ve şerefinizi yaşama kurban vermeyin. Dizlerinizin üzerine çökmeden ölebilme erdemini gösterin... Jagged 2 para karşılığı hayatlarını ortaya koyan adamların stratejisi. Dağılıp gittiği söylenen Sirtech amcanın muhtemelen son eseri. Üstteki Chaos Gate örneğinde olduğu gibi bu da turn. Ama bir farkla. Adamlar real time hareket edip turn kapışıyorlar. Yani bütünüyle sıralı sayılmaz. Grafikler ilkiyle kıyaslanmayacak ölçüde gelişmiş. Hani Panzer General 3D'yi görmesem gördüğüm en iyi strateji oyunu grafiği diyeceğim (PG bende çalışmıyor, lanet olsun şimdi yana yakıla Voodoo 2 arıyorum). Ara filmler berbat, seslendirmeler vasat; ama çok az oynadığım bir oyun için çok kötü yorumlar yapamam. Bitirenler var ve onlar JA 2' ye ömürlerinin yarısını feda edeceklerini söylediler. Haklı olabilirler. Expert susmasını da bilir bazen...

WET - [Interactive Strip (1 CD)] : Kamer Filmcilik sunar... Lula : The Sexy Empire. Pek çok abazanın uzun zamandır beklediği, son yılların en orijinal oyun konusuna sahip olan Wet, yazık ki cennet vatanımıza hiç uğramamıştı. Ancak şahsım artı bazı ilginç tiplerin (sağ ol Bleda) yoğun çalışmaları sonucu artık burada. Yaklaşık iki sene önce yabancı dergilerden birinde görmüştüm Lula' yı. Gelmesini sabırla bekledim; ama olmadı. Sonunda İngiliz diyarından özel kuryem vasıtasıyla getirttim (n'aber Bleda). Sonuçta döktüğüm paracıklara değdiği inancını oluşturdu bende. Porno endüstrisinde sıfırdan yükselmeye çalışan namussuz bir adamı canlandırdığınız Sexy Empire' da, en önemli sermayeniz sizin için bedenini, ruhunu, kısaca herşeyini ortaya koyan Lula. Hikaye döküntü bir Amerikan kasabasında başlıyor. Basit tekniklerle çektiğiniz ucuz erotik fotoğraflar ve filmler para kazanmak adına ana malzemeniz. Bunun yanında şantaj, adam dövdürtmek, rejisörün yatak odasına uzanan koridoru aşındırmak, striptiz şovlara iştirak etmek gibi şerefsizce işlerin herbirini tek tek yapıyorsunuz (rejisör ve striptiz tarzında işleri Lula hallediyor tabi, yanlış anlaşılmasın). Oyun genel olarak Pizza Syndicate tarzında oynanan menejerlik türüne konabilir. Fakat olaylar real time gelişiyor. Yani eylemlerinizde hızlı olmalısınız. Zaman kaybı yeşil kağıtların uçup gitmesi demek. Grafikler el çizimi ve çok başarılı. Öyle pornografik falanda değil, dolayısıyla rahatsız etmiyor insanı (pornografiye ilke olarak karşıyımdır). Sesler başarılı; ama karakterlerin konuşmalarının dijitize edilmiş olmaması can sıkıcı. Olayları anlatan, öğretici ara demolarda unutulmamış. Haa, bu arada, tutorial filmlerdeki karı Lula...! Daha iyi bir hatun bulamamışlar mı acaba? Bu ne kadar tipsiz bir avrattır yav? Neyse, yapacağı iş kabilinden idare eder, diyelim bari. Oyun zor. Ancak ve ancak internetten indirdiğimiz cheat' lerle oyunu bitirebildik. Zorluğu ise gerçek zamanlı olmasından kaynaklanıyor ve pisliklerle dolu bu alemde zirveye giden yolda en büyük engel vakit. Ve ben son olarak, Take 2 firmasını kutluyorum. Daima cesur adımlar atan bir şirket bu. Wet ya da The Sexy Empire' da bu adımlardan biri. Fikir orijinal, erotizm dozunda, oynanabilirlik fena sayılmaz. Herşey

Atlantis
Pc almama sebep oldu

Beyond Time
rezaletin rezaleti!!



Blade Runner
Karamsar havası çekici

Cyberia 2
daha fazla aksiyon ve macera

Jagged Alliance 2
Paralı askerlerin mücadelesi

Rebel Assault 2
Lucas'ın en iyi eseri

Onlar

Onlara yaptığımız kalleşliğe rağmen

gerçek oyuncuların bizlere olan alaka ve muhabbetlerinin bitmediğinin en güzel kanıtıydı bu.

Ancak ben hiç ısınamadığım FRP-Magic' de yazmak istemiyordu ve iki sayı sonra olayı bıraktım.

Bu yüzden yeni GameShow' un ilk birkaç sayısına bu eserleri aldım.

The Expert

dengeli ve hoş. Mutlaka görün...

MISSION CRITICAL - [Legend (3 CD)] : Biraz önce ezici bir üstünlükle galip geldiğimiz bir Delta Force turnuvasını bitirdik. Yaa, sanırım DF' yi çok kötü oynuyorum... Evet, evet bu yüzden olsa gerek katıldığım maçlar çoğunlukla bizim zaferimizle bitiyor ve nedense takım arkadaşlarım takımda her zaman benim mevcudiyetimi arzuluyorlar. Bunlar mutlaka kötü oynadığım için olmalı öyle değil mi kılçık rakiplerim benim? Aman neyse, keyfimi kaçırmayayım... derken Mission Critical çıkar karşıma. Uzayda geçen bir süprüntüdür MC. Aslında yapımcı firması Shannara gibi eserlere imza atmış Legend Entertainment' dır. Yani Legend iyi firmadır; ama CDRom olayının ne menem bir şey olduğunu kanıtlamak amaçlı, içi filmlerle doldurulmuş, oyun mu yoksa demo mu olduğu anlaşılamayan o ahir zaman oyunlarından etkilenmiş, bu kesin. Mission bir adventure. Her klikten sonra render animasyon izlediğiniz, hikayenin gerçek aktör ve aktrislerle yapılmış filmler vasıtasıyla anlatıldığı bir bilim kurgu adventure. Uzayda geçmesi benim nezdimde zaten MC' nın kıymetini yarı yarıya indiriyor. Geri kalan yarısı ise hani şu Cyberia tanıtımında bahsettiğim "ruhsuz render animasyon" olayına boğulup gidiyor. Açılış introsu oldukça dramatik, insan herşeye rağmen biraz oynamalıyım, diyor. Şöyle; yakın bir gelecekte dünya iki federasyona bölünür. Bu iki kutup, dünya yüzünde olduğu kadar atmosfer dışında da kavgalarını sürdürür. Bu çatışmalardan birinde biz ağır hasarlı bir uzay kruvazörü içerisinde mahsur kalırız. Mahsur kalmaklada kalmayız, yerine getirmemiz gereken kritik bir görevimiz vardır aynı zamanda. Bu nedir? Bilmiyorum, hiç ilgilenmiyorum! Üç diskete sığacak oyunu üç CD yapma başarısını gösteren Legend' ı kutluyorum. Uzun yoluma devam ediyorum...

BLADE RUNNER - [Westwood (4 CD)] : Philip Dick, Blade Runner ' ı yazarken birgün gelipte ("te" değil "de" olacakmış, olmayacak! benim istediğim olacak) onun bir bilim kurgu klasiği olabileceğini düşünmüş müydü acaba? Zanetmiyorum. Zati mevcut öykü filme alınmamış olsa idi bu kadar büyük bir kitlede kazanamazdı tahminimce. Şahsi fikrim Harrison Ford' un bütün kaabiliyetine rağmen Blade karanlık ve leş gibi ortamlarda geçen bayıcı bir futuristik yapıttan öteye geçemiyor. Beni ilgilendiren tek tarafı geleceğe fırlattığı karamsar bakış. Hemen hemen bu tarz eserlerin çoğunda görüldüğü üzere yirminci asır sonrası dünya rezil bir yerdir, insanlar daha rahat bir yaşam için kendilerine benzer, yarı insan, köleler yaratmışlardır. Bunlar daha sonra yaratıcılarına karşı çıkmışlardır, falan filan. Başrol oyuncusunun içine düştüğü ikilemler ve bazı dramatik sahneler hikayeyi sığlıktan kurtaramıyor. Bence hiç cazip bir konu değil. Romanını okumadım; ama filminden edindiğim izlenim bu. Oyun ise filmiyle birebir örtüşüyor. Filmdeki pek çok mekan ve olay oyunda tam anlamıyla mevcut. Real time adventure martavalının ilk örneği olması haricinde çok uğraşılmış mükemmel ara movie' leri var. İnanılmaz; çünkü bunlar sayesinde Blade Runner bir bilgisayar oyunu olarak adeta baştan yaratılmış. Oyunu her kurduğunuzda farklı şekilde giriyor ve tercihlerinizdeki değişikliklere göre sonu farklı oluyor. Fakat bütün güzelliklerin bir sonu vardır ve Blade' de bu sona oldukça kısa sürede ulaşmaktadır. Hiç unutmam, soğuk bir kış günü BR' ı almış, bir kaç saat içinde de, çözüm olmadan, canına okumuştum. Ama hoş anlardı, hem de çok.

REBEL ASSAULT II : THE HIDDEN EMPIRE - [Lucas Arts (2 CD)] : Yıldız Savaşları... Eski bir "fan" olarak şunu söyleyebilirim; bu film beşeriyetin ufkunu genişleten, gidişatını değiştiren ve yirminci asrın büyük olayları arasında yer alması gereken olağanüstü bir hadisedir. İşin sanatsal kısmı olayın apayrı bir boyutu, beni ilgilendiren toplumsal açısı. Star Wars'dan sonra hiçbir oluşum eskisi gibi olmadı, olmayacak. George Lucas insanlara düşlediklerinden de öte görsel, işitsel bir şölen yaşatmış, rüyaları adeta gerçek kılmıştır. Seksenli yıllarda düşe kalka sürüp giden çocukluğumuz işte bu "gerçek hayallerin" esiriydi. Elbette birgün büyüdük ve Jedi Şovalyesi olma hülyalarımızda hayatın gerçeklerine, daha doğrusu, dar kafalı, basiretsiz adamların yönetip yönlendirdiği bir üçüncü dünya ülkesinin kısırdöngülerine yenildi gitti. Türk olmanın onurunu kendi ülkesinde bile hamasi lafların ötesine taşayamayan doyumsuz bir millete böyle "çocuk oyuncağı işler" küçük (!) gelirdi. Adam Mars'ı fethetmeye hazırlanırken biz bütün bayağılığımızla "ekmek kavgasının kutsallığı" edebiyatından dem vurup dururuz hep. Yazık, çok ama çok yazık... Şu aralar Phantom Menace ile tekrar gündeme giren Star Wars efsanesine rağbet etmeyenler, illaki astım nöbetine tutulmuş Darth'ımı isterim sarışın, mavi gözlü, sevimli bir veledi Vader olarak kabullenmem diyenler alın size Rebel Assault 2' yi sunuyorum. Orijinal filminde göremeyeceğiniz setlerde çekilen mükemmel FMV' ler ve müthiş aksiyonuyla bu tip interactive movie'lerde ender rastlanan bir atmosfer yaratmış Lucas Arts. Ben video'lu oyun oynamam demeyin. Çünkü bu bizim nesil için yapılmış gerçek Star Wars... yaratıcılarının elinden çıkmış üstelik. Selam sana eski dost Vader, sana ve seni yaratanlara selam olsun...

BROKEN SWORD : THE SHADOW OF THE TEMPLARS - [Revolution (2 CD)] : Bazı anlar unutulmaz nitelikler taşır insan hayatında. Özellikle ilk anlar... İlkler önemlidir. PC aldığımda ilk oynadığım oyunları bugün bile özenle saklarım. Atlantis, Ecstatica 2, Tomb Raider ve Broken Sword... Broken Sword' un hepsinin ötesinde farklı bir anlamı vardır. Broken, sağlamını bulmak için en fazla uğraş verdiğim adventure' dır. Aldığım birkaç baskısı Paris'de kanalizasyona girdiğiniz an bozuluyordu. Daha sonra bulduklarımda da başka pürüzler çıkmıştı. Aslında sıradan bir macera olsaydı Broken Sword' un peşine hiç düşmezdim. Ancak BS klasikler arasına girmeyi hakeden nadir oyunlardan. Benim nezdimde bir Last Express, Atlantis ve Phantasmagoria 2 klasik ötesi yapıtlardır. BS bunların arasında başa güreşebilecek tek oyundur. Oynanışıyla, bugün 3D zırvalamalar arasında özlemini çektiğim o tatlı Lucasfilm Games havasını yakalayan, grafikleriyle değme ressama dudak ısırttıran, senaryosuyla en baba senaristlere ders veren Broken Sword ender rastlanan bir parça... Hikaye mi? Bir sonbahar günü pis yankee' nin teki Paris' de kafe muhabbeti yapıp, Fransız karılarını dikizlemektedir. Birden her yer havaya uçar. Bu andan itibaren neye uğradığını bile anlamadan çetrefilli işlerin içine dalar bizim mal yankee. Mevzuu dahilinde, politik çıkarları olan eski bir satanist tarikatın (templars) mensubları vardır. Fransa, İrlanda falan dolaşırken yanınızda çoğu zaman ayak bağı olan (zaten sonlara doğru kaçırılıyor) bir Frank hatunu var. Yani olmazsa olmaz kabilinden aşk, meşk olayıda unutulmamış. Çok sonraları devamı da yapılan BS size çizgi film ortamında mükemmel bir macera vaadediyor. Kesin oynayın beyler.

SECRETS OF THE LUXOR - [Mojave (2 CD)] : Haha... Haha. Böyle bir oyunun varlığından bile haberim yokken, aniden karşıma çıkıverdi Luxor. Hani şu "sürpriz" dedikleri olay olsa gerek. Haa, şimdi çıktı da iyi mi oldu dersiniz ? Hemen cevap verebilirim! Nayır ! Secrets Of The Luxor; Mummy, Beyond Time, Frankenstein gibi puzzle - adventure' ların tekniği ve tarzında yapılmış ultra sıkıcı bir sözde macera. Puzzle'lar ile boğuşup, karanlık ortamlarda ilerliyorsunuz. Konu olarak, özünde, yine Star Gate muhabbeti. Yani ne hikmetse dünya yüzündeki bütün acayip olaylar Mısır' da olup bitmektedir ve Luxor' da bu hadiselerin merkezini teşkil etmektedir. Bütün bu yavanlık ilerde, konu dahilinde, özgün açılımlarla, farklı bir boyut kazansa da genelde oyun " bulmaca çöz yürü, yine bulmaca çöz" döngüsünden yırtamıyor. Mısır medeniyetinin abuk gizemleri öyküsüne sarılmak da oyunu kurtaramıyor bittabi. Harcaya harcaya tüketemediler şu salak Mısır' ı. Bana kalırsa bu uygarlığın hiçbir gizemi ve üstünlüğü yok. Yüzyılın başında gelişen arkeolojik teknikler ile yapılan çalışmalar sonucu ilk kez insanoğlunun gözleri önüne serilen Mısır, sıradan bir bilimsel bulgu olması gerekirken biraz o dönemin ucuz romantizmi ve onu kökleyen sinema diliyle birazda ticari amaçlı dürtülerin yoğunluğu sayesinde, yükselen bir ilgi odağı olmuştur. Aslen herşey çok basittir. İnsan, yeteneği ve zekasıyla dünyaya istediği biçimi verebilir. Öyle "uzaylı Tanrıların" omuz desteğine filan ihtiyacı yoktur. Dünyayı devirebilecek ihtiraslara ve sırtlarına binebilecek kölelere sahipseniz olay bitmiştir. Çin Seddi insan yaratımıyken Mısır Piramitlerinin malum "ziyaretçilerimize" bağlanması komik bir saçmalık doğrusu. Bunun aksi laf üretmekse sarih bir beyinsizlik. Luxor' un sırları ise kötü bir oyun...

... Aradığım oyunlara gelince... Unutmayın hepsi %100 CD versiyonları olmalı, record CD'lere çekilmiş olmamalı, Windows 95 altında pürüz yaratmadan çalışmalı... Ve aman, derim! Karşımda gözünü para hırsı bürümüş tüccarlar görmek istemiyorum. Bu oyunlara öyle çok büyük meblalar ödemeye niyetim yok. Zamanında üç kuruşa aldığınızı şimdi otuza satamazsınız bana. Ayrıca İstanbul dışından arayan arkadaşlar zahmet etmesinler, çünkü posta, havale, banka gibi işlemlerle uğraşamam. Kamer Bilgisayara bizzat gelebilirseniz işimizi hallederiz. İşte istediklerim;

Pandora Directive, Zork Nemesis, Chronicles Of Sword, The D, Riven, Gothos, Soul Hunt, Treasure Hunter, Vampire Diaries, Fox Hunt, The X Files, Monty Python Meaning Life, Spy Craft, Panic In Park, Buried In Time, Elk Moon Murder, Drowned Gods, Alone In Dark 3, Prisoner Of Ice, Gabriel Knight, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Riddle Of Master Lu, Bad Mojo, Neverhood, Dark Eye, Loom, Jonny Mnemonic, Jack Orlando, Homicide, Ravage, Star Trek Academy, Dust, Maddog 2, King Quest 7, Space Quest 5, Quest For Glory 4, Simon Sorcerer 2, Febble Files, The KGB Files, Queen, Secret Mission, Flight Amazon Queen, Police Quest 4, Torin Passage, Clan Destiny, Thunderscape, Entomorph, Day Of Tentacle, Sam And Max, Dark Forces, Rebel Assault, Congo, Blood Net, Supreme Warrior, Shivers, Psychic Detective, Return To Zork, Ringworld 2, Aces Of Deep, Deadline, Rise Rule Ancient Empire, Judge Dredd, The Scroll, Discworld, Beavis Butthead Virtua Stupid, Tie Fighter, Little Big Adventure, Red Big Adventure, Dagger Of Amon Ra, Amazon, Orion Conspiracy, Wing Commander 3, Death Gate, Normality, Tom Clancy SSN, Innocent Until Caught, Azrael Tear, Third Millenium, Crystal Skull, Versailles 1685, Batman Forever, Rex Nebular, Inca, Callahan Crosstime Saloon, Deadlus Encounter, Cyber Judas.

her zaman derim: az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle!

Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."

Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."

James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."

Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."

İçindekiler

14 Bilgisayar Nedir?
Nedir bu İnternet? 14
Nereden Çıktı Bu İnet? 14
'Online' Olmak 16
İnternet'te Var Adresim? 18

18 İnternet için Gerekli Şartlar
Ayrıntılar / Bilgisayar / Modem ve diğerleri 18
'ISDN' 19

23 İnternet genel olarak hangi parçalardan oluşur
Web, e-mail, ftp ve diğerleri... Kısa bakış

24 "GEZ!"
WWW ve 'Surf'
Nedir 26
Basit Teorisi 26
Navigatör / Explorer Temelleri 26
'Surf' 28
Navigatör / Explorer Ayrıntılar / Ayarlar 34
Bookmark / Favorites 40
Bir sayfayı / resmi / sayfalarda, gezdiklerimiz 40
Surf sırasında karşılaştığın sorunların çözümleri 45
Multi gezginler için daha hızlı ayarlar 50
Ikinci Düzey Ayarlar / cache / cookies
Plug-in'ler 49
"Proxy" ve Ayarları 51

52 "ILETI"
E-mail (E-Posta)
Nedir 53
Nasıl kullanılır? 55
E-mail Programları 54
E-mail ayarları 55
Yeni bir mesaj yaratıp yollama 57
"CC," "BCC" ve diğerleri 58
Bir mesaja dosya(ları) ekleme 59
Bir mesaj yanıtlamak 59
Web e-mail (bedava e-posta) 60
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 62
E-mail adresi (mesajların) 63

64 "KATIL!"
Mailing List'ler (e-mail listeleri)
Nedir? 65
Nasıl Listeye 66
Bir Listeye üye olmak 69
Haftalarını 73
Üyelik ipuçları 73

76 "PAYLAŞ!"
Newsgroups
(Haber Grupları, Forumlar)
Nedir? 76
Nasıl Okuyor / Haber Okuyucular 78
Ayrıntılar / Ayarlar 77
Bir Mesaja yanıt vermek 83
Haber grupları "serbest"! 83
Kayıtlarlar / Tarihçe 84

86 "İNDİR!"
FTP - Dosya Transferi
Nedir 87
Programlar 87
FTP Uygulamaları / Örnek / Ayrıntılar 89
"FTP yapmaları" 93

96 "KONUŞ!"
IRC - "Chat"
Nedir? 96
Programlar 96
Nasıl oluşur, ne olacak? 96
Bağlanmadan önce... / Komutlar 101
Kısaltmalar 105
"Smiley"ler 107
ICQ 109
Yahoo Pager 110
Raporlayıcı 111

129 "BULU"
"Search" Arama - Tarama, Nu Nerede?
Nişe Nasıl? 124
Yardımcı Programlar 126
Arama Motorlarının Kullanımı 130
Web Bilgi / Arama Motorları 127
Bir kişiyi, e-mail adresini ya da telefon numarasını bulmak 131
Ticari bir kurum ya da ilgili bir bilgiye ulaşmak 133
E-mail listeleri ve forumları "bulmak" 134
Haber gruplar üzerinde makale aramak 135
"Yeni" ve "Ünlü" sitelere ulaşmak yolunda ayrıntılar 136
Dosya aramak 138
Müzikte "Mevcut Müzik" 139
Yahoo "Yakın Plan" 140

147 "VARLIK!"
Kişisel Web Siteleri
Bedava / Parasız Web Alanı
Niçin / Nasıl? 149
"Ipucu" 150
Bedava Web Alanı (Free Hosting) 151
Nasıl ekleyim? 152
Bedava Web alanı veren kuruluşlar 152
Parasız Web alanı / Nasıl? Niçin / Ayrıntılar 154

160 "YAP!"
HTML
Nasıl okuyor da diyorlar ve nasıl yapacağım? 161
İlk Adımlar / Temeller / Temeller / Dikkatler 161
Uygulama / Örnek 162
"Gelişmiş" 172
Editörler 173
Java 175

176 "OYNA!"
Online Oyunlar
Nedir? / Niçin? 177
Ücretsiz Oyun Siteleri / Ayrıntılar 180
Ücretsiz Oyun Siteleri / Ayrıntılar 180
Rölpeting / Daha fazla bilgi ve ayrıntı 181

198 "X"
Adult Alanları
Nedir / Niçin / Nerelerde? 199
Bedava Siteler [Free Sites] 192
Paralı Siteler [Pay Sites] 192
Bedava "üyelikler" [Free Memberships] "Warez"
Alt / Nedir / Nasıl? 193
AVS "Siteler" 196
Yetişkin Odaklı Çevrelar için [Adult Editors]
Gelişmeler 201
Bu Tür Mazeretler "Haruneva Yönetmeleri" 203
Bir Adult Webmaster'ın Röportaj 203

211 "W"
WAREZ
Nedir? / Niçin sakınmalı? 212

213 "ALI"
İnternet'ten Alış-Veriş
Ne kadar güvenli / Nasıl? 214
Ne alabilirim? 215
İlgili Siteler 217

225 "REHBER"

226 ISS'ler
İstanbul 226
Ankara 229
İzmir 229
Diğer İller 230

231 En İyi Donanım (Hardware / Bilgisayar) Siteleri
Bilgisayar 231
Donanım 232
3D 237

240 En İyi Yazılım Siteleri
246 En İyi Oyun Siteleri
262 "Haber"
Haber Siteleri 263
Türkiye'den Gazeteler 280
Türkiye'den Televizyonlar 288
Türkiye'den Radyolar 289

292 Spor
Futbol 292
Basketbol 298
Voleybol 299
Tenis ve Diğer Sporlar 299
Diğer Spor Siteleri 301

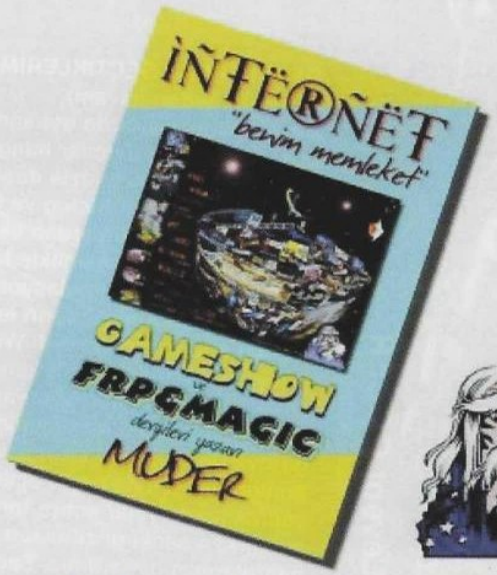
302 Oto-Moto
Otomobil Üreticileri 302
Motosiklet Üreticileri 307
Rally Dünyası 309
Formula 1 311
Oto-Moto "Diğer" 316

320 Müzik
Müzik "TR" 322
Üreticiler 323
Gitar ve "diğerleri" 324

326 En İyi Sinema Siteleri
Film Şirketleri 326
Sinemalar Siteleri 327
Aldan Zıya Film Siteleri / Bayiiları 330

351 Bankalar "TR"

352 Üniversiteler "TR"



Internet - benim memleket

"Sıradan bir internet kitabı"

www.kamernet.com/kitap

SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com

kokpit, altimetre, flap bunlara alışın artık

biz bu saçları değirmende ağartmadık!!

düğmen

simulasyon öyle bildiğiniz şey değil

Chuck yeager ilk ses hızını aşan pilottur

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com

OYUNLARDAN SEÇTİKLERİM

(...geçen aydan devam)

Amiga bilgisayarlarda oynanmış olan en güzel benzetme oyunlar hangileriydi, diye bana sorsanız, size fazla düşünmeden Wings, Red Storm Rising ve Stunt Car Race'i sayarım. Bunlardan ilki, bir uçak oyunuydu; ancak kesinlikle tam bir benzetme oyunu (simulasyon) değildi. Buna rağmen Amigacıların en çok oynamış olduğu oyunlardan biriydi Wings. 1. Dünya savaşında bir çift kanatlı savaş uçağı ile değişik görevler yapardınız. Bütün oyun sanki bir filmmiş gibi sürer, görevlerin arasında sizin savaş günlüğünüz sayfa sayfa açılır ve sararmış yapraklarıyla yıllar sonra torunlarınıza anlatırken sanki gözünüzün önüne gelen hatıralarınızı oynardınız. Sadece benzetme oyunları arasında değil; bütün bilgisayar oyunları tarihinde ilk beşe sokarım bu oyunu.

Stunt Car Race bir yarış oyunuydu; ama bir yarış oyunundan çok bir gösteri arabası benzetme oyunuydu, diyebiliriz. Bazı oyun severler dış ortamının üç boyutlu cisimler olarak oluşturulmasını pek beğenmemiş bazıları ise çok beğenmişti. Bu oyunda pistin kendisi üç boyutluydu. Tabi o zamanlar giydirme yüzey (texture mapping) diye bir şey yoktu. Yeni geliştirilen yöntemler ile tel çerçeve üç boyuttan daha yeni kurtulmuştuk. Bu oyun da oldukça hoştu. Amerikalıların şu "Buggy" veya "stunt car" (dublör aracı) dedikleri gösteri araçlarından biri ile yerden yüksek ve gayet tehlikeli bir yarış yolunda çılgınca yarışıyordunuz. Ekranda aracın demirden yapılmış olan kafes gövdesi, ona takılı olan açıktaki motoru, önde gözüken süper şarjı ve siz yakıt takviyesini açtığınızda alev püskürten egzozları ile heyecan verici bir görünüm vardı.

Red Storm Rising ise harbici bir denizaltı benzetme oyunuydu. O zamana değin yapılanların en iyisiydi. Hala bazı açılardan çok beğenirim. Şu tarihte düşünürsek gerçekçilikten yana epeyce bir kaybı olan bu oyun sizi eğlendirmeyi ve bir o kadar da düşündürmeyi becerirdi. Hemen her türlü donanma hedefi ile karşı karşıya kalırdınız oyun boyunca. Meşhur nükleer başlık taşıyabilen Tomahawk seyir füzelerinin (cruise missile) ve gemi savar Harpoon füzelerinin yanı sıra, roket motoru ile epey bir mesafe kaydettikten sonra suya tekrar dalıp hedefi kendi kendine arayan Sealance torpilleri ve yarım tonluk yüksek patlayıcı savaş başlığı ile vurduğu gemiyi çakı gibi ikiye katlayan Mk48 torpillerini kullanırdınız. Arada bir de Hormone ve Helix kod adlı düşman helikopterlerini vurmak için yüzeye yaklaşıp Stinger atardınız. Dikkatli davranırsanız koca bir filoyu bile yarım saat içinde sulara gömme imkanınız vardı.

(devam edebilir...)

SİLAHLAR (Bölüm-1, Güdümlü Silahlar)

Silahları kabaca ateşli silahlar ve ateşsiz silahlar, diye ikiye ayırabiliriz. Ateşli silahları tek erin silahı veya mürettebat silahı, diye ayırabilirken bazı silahları da araç silahları, diye tanımlayabiliriz. Bir ayrım şekli de güdümlü ve güdümsüz silahlar şeklinde olur. Güdümlü silahlar genellikle hareketli hedeflerin vurulmasında kullanılır.

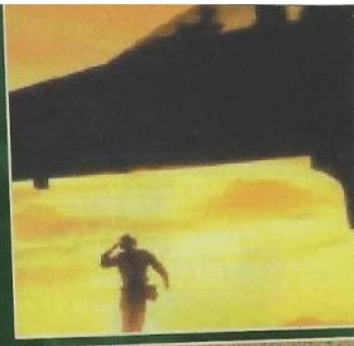
2. Dünya savaşının ardından büyük bir hızla hareket eden araçları eski yöntemlerle vurmanın güçleşmesi üzerine silahların hedefi takip etmesi için çalışmalar başladı. Küçük ve hızlı gemiler inşa edilmeye başlanmıştı. Jet motorlu uçaklar vızır vızır, havada cirit atıyordu ve tanklar eskisinden çok daha hızlı

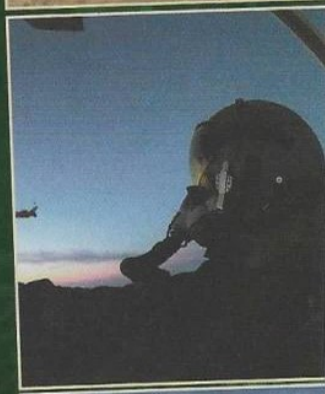
gidiyor, önceki tasarımların sergileyemeyeceği manevraları gerçekleştirebiliyorlardı. Çok geçmeden muharebe alanına yeni bir düşman gelmişti, güdümlü mermiler! Güdümlemenin en basit yolu,

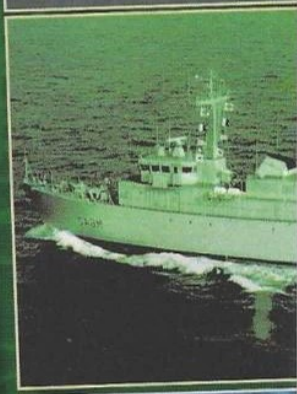
güdümleyeceğiniz şeye bir elektrik motoru takıp, bu motorun tahrik sistemini isteğiniz doğrultusunda idare edebilir hale getirmektir. İsteklerinizi elektrik motoru ile hareket haline getirmek için de bir kabloyu güdümlenecek şeydeki elektrik motoruna bağlarsınız. Birkaç elektrik devresi de açık-kapalı esasına göre çalışarak idareyi tarifli hale getirir. İlk güdümlü tanksavar füzelerinden bazıları, işte böyle çalışıyordu. Meşhur TOW füzesi işte budur. Adı da güdüm esasından ileri gelir. TOW'un açık yazılışı başharflerinden, "(T)ube launched, (O)ptically targeted, (W)ire guided" (yani tüpten fırlatılan, görsel nişan alınan, kabloyla güdümlenen) füze şeklindedir. Bir de Kobra füzeleri bu şekilde güdümlenirdi. Tel güdümünü kara kuvvetleri kullanabildiği gibi hava kuvvetleri de kullanır. Nitekim TOW füzeleri helikopterlerce de kullanılmaktadır. Denizaltılardaki torpillerin çoğunluğu tel güdümlüdür. Torpille birlikte kovandan çıkan ve kilometrelerce giden telin bir ucu da denizaltıya veya gemiye bağlıdır. Silah hedefe çok yaklaştıktan sonra silahın kendi kısa menzilli arama sistemi faal hale getirilir.

Bir diğer güdüm sistemi ise ısı güdümüdür. Karanlıkta ve olumsuz şartlarda kullanılan gece görüş sistemlerinden ısıya duyarlı (termal) kameralar ve kızılötesi almaçlar ısı güdümlü silahların güdümü yönlendiren almaçlardır. Bilindiği üzere sıcak cisimler etraflarına da bir miktar ısı yayarlar. Bazı özel kameralar veya düzenekler ile ısı artı değer kabul edilerek en basitinden bir osiliskop ile ısı görünümü sağlanabilir. Kızıl ötesi ışınları görünür hale getirebilen bir kamerada sıcak olan cisimlerin ışık yaydığını görürüz. Soğuk zeminler siyaha yakın, ılık cisimler yeşil, sıcak cisimler ise açık yeşil ve beyaza dönük görünür bu ekranlarda. Isı güdümlü silahın yaptığı şey, kendi gözüyle parlak olan cismi takip etmektir sadece. Bu parlak şey gerçek hayatta bir uçağın motorları, bir tankın egzozu, bir geminin bacası olabilir. En meşhur ısı güdümlü silahlardan biri AIM-9 Sidewinder füzesidir. Kısa menzilli bir füze olmasına rağmen Amerikan pilotlarının gözdesi olan bu silahın karadan havaya (Chapparal) atılabilen bir çeşidi de yapılmıştır. Güvenilirliği yüksek olduğu söylenen bu silah, ayrıca, muharebede çok denenmiş ve etkinliği kanıtlanmıştır. Bu silahın Rus ve Fransız benzerleri de yapılmıştır. Bir diğer meşhur silah da Stinger füzesidir ki bunu tanımayanınız her halde yoktur. AIM-9'a yakın bir menzili olan bu silah ondan çok daha küçüktür ve dolayısıyla savaş başlığı da fazlaca büyük değildir. Tahrip kaabiliyeti olarak ise ondan geri kalmaz. En önemli özelliği ise özel donanımını bir kişinin rahatlıkla kaldırıp omuz üzerinden ateşleyebilmesidir ki başka da bir söze gerek yok. SA-7 Strela'lar, Stinger'in Varşova Paktı muadilidir (karşılığı). Isı güdümlü füzelerden kaçmanın bir yolu fosfor bombası kullanmaktır. Fosfor veya benzeri düzeyde yanıcı bir madde ihtiva eden bombacıklar araçtan fırlatılır ve bunlar serbest düşüşe geçer. Bu arada füzenin aldanması ve uçağı (ya da helikopteri) takibi bırakıp bu bombalardan herhangi birine yönelmesi beklenir. Bir diğer yöntem kısa bir süre ile füze ve güneş arasına girip güneşe yönelmek, sonra iyi bir zamanlama ile aniden aradan çekilmektir. Haliyle füze sizi bırakacak ve güneşe doğru yolunu değiştirecektir. Bunu filmlerde arada bir yapıyorlar ama yapıldığını sandığımız kadar kolay olduğunu zannetmiyorum. Artık füzelerin çoğunda yakınlık tapası (proximity fuse) var ve yanınızdan geçerken kendi kendini patlatıp, parça tesiri yapıyorlar. Radar güdümüne sahip silahlar, düşmanın yaydığı elektromanyetik dalgaları takip eder ve hedefini böylelikle bulur. Düşmanın radarı açık olduğu ve bir karıştırıcı (jammer) tarafından perdelenmediği sürece, füze size yaklaştığı sırada demir talaşı saçarak havada sahte cisimler oluşturmadığınız sürece büyük tehlikedesiniz, haberiniz olsun. Bu füzeler genellikle orta ve uzun menzillerde kullanılır. Üç uçaksavar füzesinden ikisinin radar güdümlü olduğunu söyleyebiliriz. Bu türden güdümlü füzelerin meşhurları, AIM-7 Sparrow, Skyflash, Phoenix ve AMRAAM'dır. İçlerinde en genç ve gelişmiş olan AMRAAM ateşle ve unut tabir edilen faal özgüdüme (active homing) sahip bir silahtır. Ateşledikten sonra yeni bir hedefe kilitlenebiliyor olmanız, demeye geliyor bu. Sparrow ve Skyflash Amerikalı ve İngiliz orta menzilli füzelerdir. Birbirlerine çok benzerler. Skyflashların ucu biraz daha yuvarlaktır ve sadece üç yüne bakan kanatçıkları vardır. Böylelikle bu füze, uçağın gövdesine rahatlıkla takılarak atılabilir. Sparrowlar ise dörtlü kanatçıklara sahiptir ve uygun bir kızağa (pylon) yerleştirilir. Phoenix ise neredeyse sadece F-14'ler için yapıldığı söylenebilecek olan bir füzedir. Orta-uzun menzile sahiptir. Bu füze ile düşman uçağını daha gözükmeden vurmanız mümkün. Hacimce çok büyüktür. Bir F-14 başka hiçbir füze taşımasa bundan en fazla altı tane taşıyabilir.

Bir de radar güdümlü füzeden çok radar savar füze diyebileceğimiz füzeler vardır ki bunlar genellikle havadan yere kullanılırlar. ARM, HARM ve Shrike gibi. Bunlara da gelecek ay değinmeyi düşünüyorum. Şimdilik hoşça kalın.







Oiz

simulasyon tutkunları korkunç meraklıyız.

Yaptığımız işe savaşan makineleri tanımak, öğrenmek.

Bize zevk veren düşmanı yok etmekten çok,

parasal değeri ileri teknoloji ürünü araçları kullanma hissini tatmak.

Simulasyon ya da benzetme oyunu nedir?

işte bu köşede derinlemesine inceleyeceğimiz şey bu

Mert TOPÇU

cheats

hile hurda bilmezler giremez

psişik merhaba!

Siz yeni ayın GameShow'unu ilk gördüğünüzde ne kadar heyecanlanıyorsunuz bilemiyorum ama benim içimden tüm sayfaları hemen görmek isterim. Hızlı hızlı çeviririm sayfaları...

İlk hızlı turdan sonra rahatlarım ama kanımdaki GameShow hormonu azalmamıştır. Tatmin olmam için biraz daha derinlere dalmam gerekir. Gelin beraber dalalım GameShow'un derinliklerine çevirirken sayfalarını:

Kim Hangi Sayfada?

İlk sayfalarda bir "hakimiyet" söz konusu. Ya da bir "sahip" var ortalıklarda... Hani "Ben herşeyi bilirim, görürüm edasında"! Üstüne üstlük benim ismimi de görüyorum bu sayfalarda biryerlerde... Neyse ben MEGalomanlığıma devam ediyorum. Herkes nasibini alsın.

Sayfalarda Cd'ye takılmadan, aklım "bir dakika" için bile olsa Ludwig Wittgenstein'ın bir cümlesine takılıyor: "Düşünceler de bazen olgunlaşmadan düşer ağaçtan"!

Cd olayına ben de ısınamadım şimdilik. Bir tartışma söz konusuysa diğer taraftayım ona göre.

Bundan sonrası bir grup oyun/yazar ilişkisi.

Kişiliğini arka plana alıp hikayelerle yaşayan gerçek hayatının şimdilik pek de bir zorlukla karşılaşmadığı bir yazarın sıcak ve rahat nefesini, hikayesi için seçtiği kelimelerden hissediyorum.

Bir başka yazarımızın varlığını öfkesine, birilerine, birşeylere kızgınlığına ve bunlardan nefret etmesine bağlı olduğu izlenimine kapılıyorum, seçilen kelimelerin agresifliğinden ve seslenişlerinden.

Bir diğeri öylesine tarafsız yazmış, öylesine yumuşak sözcükler seçmiş ki (bu ben de olabilirdim!) "uyum"un hayatının vazgeçilmez değer yargısından biri olduğu sanrısı, bende!

Tüm bu kafa seslerim arasında bazı sayfaları bilinçaltımın hiç bilmediğim şekilde beni kontrol etmesinden dolayı (hani arka planı beğenmedim, ya da bir resim rahatsız etti belki de) es geçiyorum bu ikinci GameShow turumda.

Mesela bu sayfada dururum: GameShow için oldukça cüretkar bir resim. Güzel olmuş ya da kesinlikle ilgi çekici vesselam! Tonlar süper, poster yap as!

RollerCoaster sayfası için isim kullanmaktan çekinmiyorum: Timur'um yine başka diyarlarda. Başka dünyadan seslendiği çok açık. Değişmeyen neleri kaldı acaba? Cheats'i, özeleştirileri başka sayılara bırakarak atlıyorum:

Burası anlaşılma kaygısı taşımayan ve hiçbir dergide bulamayacağınız bir köşe: Olaylar önemli olabilir ama isimler önemli değil! Burda anlatılan ilişkileri çözebilmek, yaşananları anlamak veya ana temayı yakalamak için tüm eski köşelerini okusanız da bir işe yaramaz. Çünkü ana tema EGO!

Psikoloğum Yeşim, kişinin kendisinin olumsuz bir özelliğinin tam tersi yetiye sahip olduğuna inanmanın da bir tür savunma mekanizması olduğu söylerdi (1993). Hangi sayfada geldi aklıma hatırlamıyorum ama zaten her köşe bizim saklamaya çalıştığımız!

Bir sürü renkli kişiliğin barındığı siyah beyaz sayfalara gelince: Yorulmuşum. Burası gerçekten kalabalık. Cadı hariç herkesle, heryerle ayrı ayrı ilgilenmek gerekiyor. Sonra!

Her şeyin GERÇEKTEN DE bir sonu vardır.

NFS:HIGH STAKES

Subject: Need for speed: Hight stakes
Date: Sun, 03 Oct 1999 20:19:15 +0300
From: Cahit <em@ilini.yazmiyorum.bak>
To: mert@gsmnet.com

Aslında şifreleri oyunun cd kapağındaki kataloğa yazacaksın. Nasıl olsa hileleri çoğu kişi eninde sonunda bulur. Ama o zaman Gameshow'un cheat köşesi kapanırdı. İyi böyle (baska dergi var mı zaten özgün 'cheat' yayınlayan???)!

Şifreleri aktif hale getirmek için aşağıdaki kodları sürücü ismi olarak yazın (ilk 3 kod oyunu kaydetme olanağınızı yok eder ona göre).

Hotrod = Titan
flash = Fantom!
Whirly = Helikopter
Nfs_pd = Polisler gaza gelir; ortalik polis kaynar.

Cahit "CeRCi"

MIGHT AND MAGIC 7

Subject: M&M7
Date: Sat, 02 Oct 1999 23:43:41 +0200
From: Yigit SaLLa <daral@gmx.net>
To: mert@gsmnet.com

Selam Mert Abi,

Nasılsın ,iyi misin görmeyeli? Bu ay Zebani'den tut Muder'e kadar Gameshow camiasından herkese mail yolladım... Sana da yolliim dedim...Yolladığım dalga tam bi cheat sayılmaz, ama yine de işe yarar. İşte kusursuz oyun M&M7'deki bi kolay para kazanma yolu:

--Fire Magic'te Grandmaster Olun. [Erathia'daki Banditlerin yanındaki dağın öbürsiki tarafında labirent gibin yerde]
--Fire Aura Alın.
--En adisinden tüm silahları alın.
--Fire Aura yapın ve tüm silahlar ... of inferno özelliğini kazanacaktır.Buda 3-18 fire damage.
--Ve bu büyü o silahın valuesini 2000 arttıracaktır...

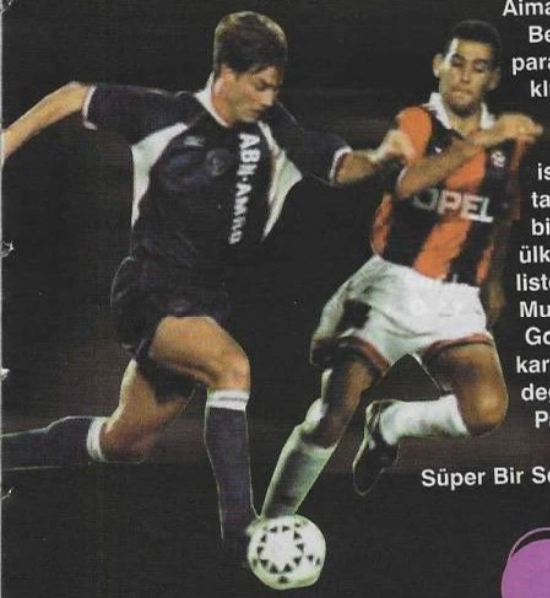
Hade Görüşürüz
^ ^ _DaRaL_ ^ ^

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Ne çok severim bilmezsiniz futbol menajerliği oyunlarınız. Ne çok saatler, geceler harcadım ekranda futbolcularıma idman yaptırırken, maçlarını seyrederken. Ne çok severdik ilk bilgisayarımızı aldığımızda Timur'la rakip olarak takımlarımızı yönetmeyi. Yeni bilgisayar alırken default tüm menajerlikleri yüklemelerini isteyeceğim valla.

İngiliz Takımı: Takım seçme ekranında herhangi bri takım seçin. Takımdaki herhangi bir İngiliz oyuncuyu seçtikten sonra "English"'e tıklayın.

Süper Oyuncular: İşte size yönetimimizin hazırladığı kesinlikle transfer yapmanız gereken potansiyel süper oyuncular: Vance Warner, David Woozley, Dean Chandler, Malcom Christie, Carl Laurie, Peter Prospar, Jamie Shore, Daniel Montenegro, Martin Palermo, Leyder Preciado, Bosco Bizzarri, Pablo Aimar.



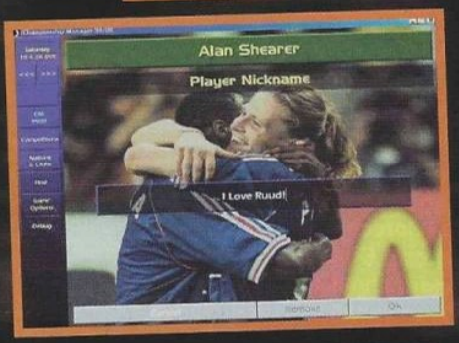
Bedava Transfer: Vazgeçtim ya bunu yazmaktan önce iyi parası olan takıma istediğiniz oyuncuyu alıp sonra esaas klübünüze bunu bedavaya satmak yazılacak kadar iyi bir cheat gibi gelmedi nedense bir anda.

Mustafa Denizli Olmak: Milli takım yönetebilmek için isminizi yazdıktan sonra o ülkenin herhangi bir takımını seçin. Takımdaki o ülkenin vatandaşı bir futbolcuyu seçtikten sonra futbolcunun ülkesini yazan yere kliklerseniz milli takımın listesi gelecek ve bir tıklamanızla daha kendinizi MustafaDenizli gibi hissedebilirsiniz.

Gol yollarında daha etkili olmak için: Golcünüze karşı takımın kalecisini mark ettirin. Cin gibiyim değil mi?

Paraya Para Demeyin: Adınızı JIMMY RULES veya Erdil Yasaroglu olarak girin.

Süper Bir Sezon: Taktik menüsünde CHAMPION yazın.



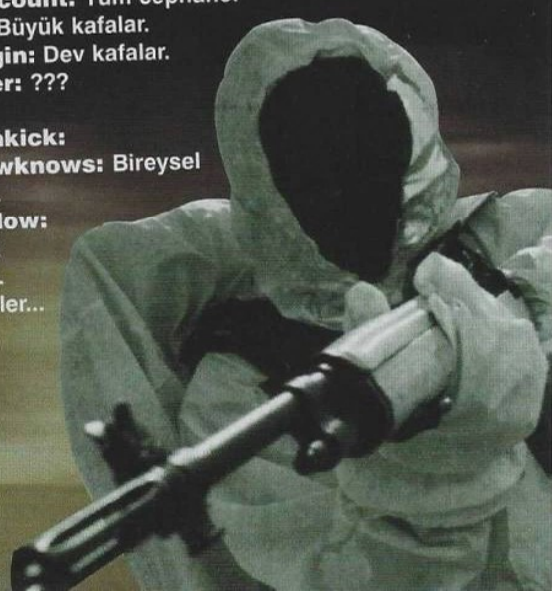
ROGUE SPEAR

Subject: "Hile hile hile..."
Date: Fri, 15 Oct 1999 08:48:09 -0700
From: "Mert Türkoğlu" <mert_turkoglu@muder.net>
To: mert@gsmnet.com

Her zaman olduğu gibi bir hile daha. Bu sefer Rainbow Six Rogue Spear'in hilelerini yolluyorum: Oyundaykene enter'a basarak consol'u aç ve şunları yaz:

teamgod: Takımca ölümsüzlük.
avatargod: Tek başına ölümsüzlük.
stumpy: Stumpy modu.
nobrainer: Beyinsiz herifler.
explore: Kazanma koşullarını kaldırır.
5fingerdiscount: Tüm cephane.
bignoggin: Büyük kafalar.
meganoggin: Dev kafalar.
clodhopper: ???
1-900: ???
turnpunchkick:
theshadowknows: Bireysel görünmezlik.
teamshadow: Takım olarak görünmezlik.

İyi eğlenceler...



cheats devam ediyor...

R-VOLT

Subject: Re-Volt
Date: Fri, 1 Oct 1999 09:46:26 -0700
From: "Mert Türkoğlu" <mert_turkoglu@muder.net>
To: mert@gsmnet.com

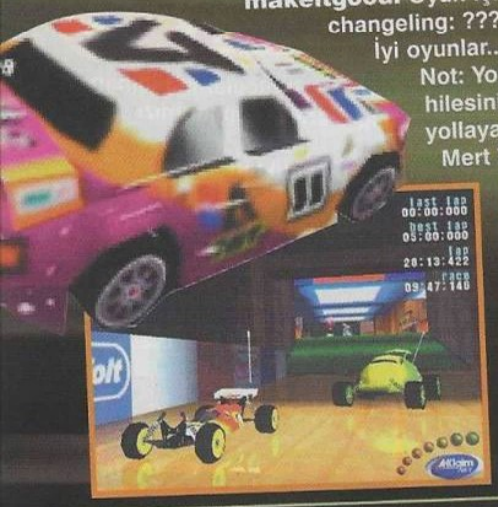
Hardiskteki revolt dosyasına oradan herhangi bir araba klasörine gir ve parameters.txt dosyasını aç. İstediğin özelliği değiştirip arabanın hızını ve benzeri özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bunları direksiyon (wheel) ismi olarak gir:

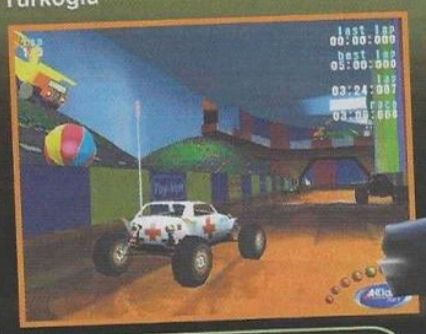
carnival: Tüm arabalar.
tracker: Tüm pistler.
drinkme: Küçük arabalar.
sadist: Silahları oyun içinde shift ile seç.
tvtime: f5 ve f6 kameraları aktif hala getirir.
urco: Ufo seçilebilir.
makeitgood: Oyun içi editörler aktif hale gelir.
changeling: ???

İyi oyunlar...

Not: Yolladığım roller coaster tycoon hilesini aldın mı? Almadıysan tekrar yollayabilirim...

Mert Türkoğlu





DRIVER

Subject: CommandosBTCOD'nin cheatı
Date: Mon, 11 Oct 1999 09:30:27 -0700
From: "center forward" <ruud@amele.com>
To: mert@gsmnet.com

Cheat denenmiştir:

Oyunun içinde bir adama tıklayıp GONZOOPERA yazın ve sonra:

ctrl+ı: ölümsüzlük.
ctrl+v: teleport.
ctrl+shıft+n: bölüm geçme.

Mert'e sevgilerle....

ROLLER COASTER TYCOON

Heroes 3: Armageddon's Blade

Birgün düşünüyorum tüm cheat'leri siz göndereceksiniz ve hepsi de denenmiş olacak! Bu da benim arayıp bulduğum ender cheat'lerden birisi.

Oyun esnasında TAB tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz:

nwcquigon: Bölüm atla,
nwcpadme: Archangels,
nwcdarthmaul: Black Knights,
nwccoruscant: Tüm binalar,
nwcr2d2: Tüm savaş makinaları,
nwcwatto: Para ve kaynakların tümü,
nwcpodracer: Hız,
nwcprophecy: Obelisk haritası,
nwcrevealourselves: Yer haritası,
nwcmidichlorians: 999 Mana ve tüm büyüler.

COMMANDOS

Subject: CommandosBTCOD'nin cheatı
Date: Mon, 11 Oct 1999 09:30:27 -0700
From: "center forward" <ruud@amele.com>
To: mert@gsmnet.com

Cheat denenmiştir:

Oyunun ıcınde bır adama tıklayıp GONZOOPERA yazın ve sonra:

ctrl+ı: ölümsüzlük.
ctrl+v: teleport.
ctrl+shıft+n: bölüm geçme.

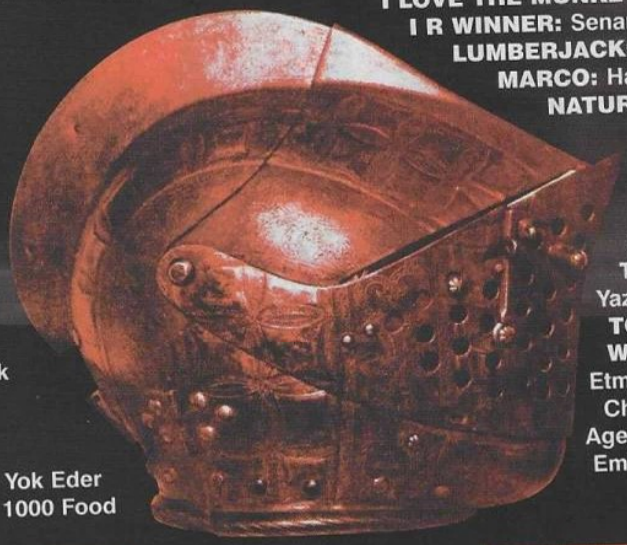
Mert'e sevgılerle....

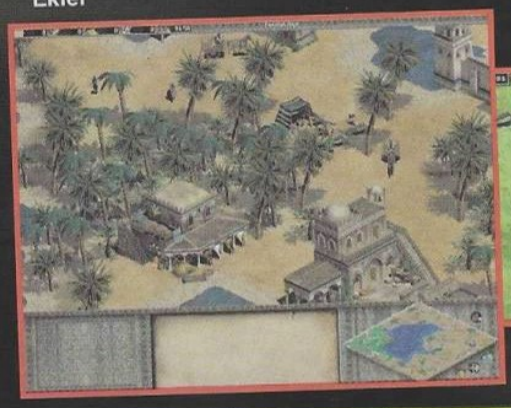
AOE2:AOK

Subject: Age Of Empires II ve Selam.
Date: Wed, 13 Oct 1999 22:33:40 +0300
From: "Emir Turan" <emirt@superonline.com>
To: <mert@gsmnet.com>

Selam Mert Abim, eskiden bi Emir vardı hatırlarsan beraber Cem Yılmaz'a falan gitmişti o Emir GameShow'da falan yazardı eheh işte o Emir geri döndü ve hemen sana yeni bulduğu cheati yolladı.Umarım hatırlarsın maillerin artarak devam etmesi ve tekrar buluşmamız dilekleriyle şimdilik byez...

AEGIS: Hızlı İnşaat
BLACK DEATH: Düşmanları Yok Eder
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 Food Ekler
HOW DO YOU TURN THIS ON: Cobra Marka Güzel Bir Araba
I LOVE THE MONKEY HEAD: VDML Verir
I R WINNER: Senaryoyu Kazandırır
LUMBERJACK: 1000 Wood Ekler
MARCO: Haritayı Açar
NATURAL WONDERS: Doğayı,Hayvanları Kontrol Etmek İçin
POLO: Fog Of War Olayı Kalkar
RESIGN: Senaryoyu Kaybetmek İçin
ROBIN HOOD: 1000 Gold Ekler
ROCK ON: 1000 Stone Ekler
TORPEDOx: X Yerine Düşman Sayısını Yazın Bakalım Ne Olucak?
TO SMITHEREENS: Sabotajcı Verir
WIMPYWIMPYWIMPY: Kendini Yok Etmek İsteyenler İçin
Chat Mesajı Atar Gibin Yazılacaklar Eski Age Of Empires'da olduğu gibi.
Emir Turan





bigBEN

Ne kadar çabuk geçiyor be bu zaman, yani insan biraz utanır be kardeşim, daha iki buçuk saat evvel gönderdim bigBEN'i, tak bir ICQ mesajı (http://www.icq.com/), "Aman Timur'um bigBEN'i gönder...", "OK Polat'ım, ben de akşam buzluktan (http://www.geocities.com/SoHo/7770/fridge.html) çıkartmıştım yeriz diye, valla kokmaya bile başlamıştı... İyi ki istedin..." de diyemiyorum, aman Polat zamanı ilerlet, deadline'nı uzatlar ile vakit geçiriyoruz.

Allah'tan (http://religioustolerance.org/) sadık dostum Palm V (http://www.palmpilot.com/products/vseries.html) yanımda da, 2-3 saat önce den ısrarla "bigBEN yazılacak, bigBEN yazılacak..." diye bağırıyor..."Tamam ulan duydum, yeter ammaaa" dan da anlamıyor, illa ki stylus (http://palmorder.modusmedia.com/P5/P5-stylii.htm) ile OK'e basmanız gerek. Bu da yetmezmiş gibi Pocket Mirror programı sayesinde, outlook da (http://www.microsoft.com/office/outlook/default.htm) synchronize ediliyor ve Palm Pilot ötmeye başlamadan, outlook zaten avaz avaz bağırıyor. Yani bigBEN'i (http://www.londonnet.co.uk/ln/guide/about/gallbigb.html) yazarım daha iyi be muhabbeti (http://www.muhabbet.com/) oluyor.

Amerika'da (http://www.us-history.com/home.html) yaşadığım şu iki buçuk sene içerisinde gözlemlediğim bir çok sey oldu. Bunlardan takdir ettiklerim, takdir edip daha sonradan "ulan bilinçsizce her boku takdir ediyorum..." dediklerim, iğrendiklerim, ilk başta iğrenip sonradan mantığımın (http://www.rbjones.com/rbjpub/logic/index.htm) aldığı, sonradan "her boka iğrenip, sonradan mantığın alıyor..." dediğim, loop a girdiğim, ilk baştan iğrenip sonradan daha da iğrendiğim, ilk baştan mantıklı gelip daha sonradan daha da mantıklı gelen, ilk başta mantıksız gelip, daha sonradan neutr olduğum, ilk başta neutr olup daha sonradan mantığımın reddettigi gibi binlerce şey yaşadım diyebilirim sanırım.

Bu gözlemlerimden birini sizler ile paylaşmak isterim. Geçenlerde arabada (http://www.honda2000.com/models/civic_coupe/index.html) arkadaşlar ile bir yere gidiyoruz, Arzu sordu Ebru'ya. "Sen deden ile ne yapardın?" dedi. Ebru da "Beni alırdı parka (http://www.comcentral.com/southpark/) götürürdü, kahveye giderdik falan" dedi. Ben de duşünmeye başladım o zaman, hakikaten ben dedem ile ne yapardım, diye. Şimdi siz negatif (http://www.hoboes.com/) bir sonuç bekliyorsunuz belki ama öyle değil.

Hakikaten dedem ile, bayagı vakit geçirmiştim ben. Bana demirden pota (http://www.nba.com) falan yapmış idi. Ama bu durum benim için bir "exception"dı. Mesela anneannem (http://www.parenting-qa.com/cgi-bin/detail/grandparenting/) ile hic özel bir vakit gecirmemiştim, babaannem ile de bir kere sinemaya (http://www.hollywood.com/) gittiğimizi hatırlıyorum.

Yani Amerika'lıların da dediği gibi, "Quality Time" yani kaliteli zaman gecçrmiyoruz. Anneannemlere gittiğimiz de olan olay belli, anneannem mutfaktan (http://www2.sears.com/) çıkmaz, insanlara yemek yapar, birileri birileri ile konuşur. Ben ne anladım bu işten, anneannemlere belki bin kere gittim ama kaçı acaba kaliteli bir misafirlik idi.

Mesela Engin abla (http://www.schoolgirls.com/), ben Engin abla (http://www.badgirlsclub.com/)'nın nasıl bir insan olduğunu bilmiyorum, tamam binlerce gozlem yaptım, ama sadece toplum içerisinde oldu bu olay. Kendisi ile hiç quality time yaşamadım. Aslında çok önemli bunlar, 25 Aralık'ta (http://www.deltaairlines.com/) geldiğim de söz veriyorum, Engin Abla (http://www2.intergal.com/) ile gideceğim, adı neydi o hemen karşıdaki lahmacuncuya ve ben ısmarlayacağım, bir 25 dakika kadar muhabbet edeceğim, bire bir, quality time.

Zaten hemen öyle saatlerce olmaz bu olay, yıllarca quality time yaşama sonra birden saatlerce yaşa, ne quality kaldı ne de time tabii ki. Onun için Engin Abla (http://www.xfeature.com/) ile bir 25 dk yeter sanırım, devamını sonra düşünürüz. Bakalım nasıl gidecek ilişki (http://www.qrd.org/qrd/). Şimdi bu quality time işi çok güzel ama bazı sakıncaları da var. Mesela ben Mert (http://www.expage.com/page/wildguy) ile bir dönem ki bu dönem 3 yıl falandır. Kesintisiz quality time yaşadım, eeee, belli bir zaman sonra, time'ına bir sana iki oluyor. O da hoş değil, hele Mert ile hiç hoş değil (http://www.geocities.com/Heartland/Bluffs/7748/obit/obituary.htm).

Emin (http://bayarea.citysearch.com/San_Francisco/Eat_and_Drink/Restaurants/) ile de yaşadım sayarım kendimi, universite (http://www.yildiz.edu.tr/) döneminde cok yoğun idi şimdilerde azaldı tabii, ama döndüğüm de yeminim var, açığı kapatacagız. Kendisi ile konuşacak çok seyim var. Polat (http://www.smurf.com/) ile de tabii ki... Kendisi de quality time i hakeden bir arkadaşımızdır. Nedendir bilemem, Polat ile hiç yalnız bir aktiviteye katılamadım, hep grup içerisinde idi, bana olan güvensizliğini gidermek lazım. Artık vakit dostluğu sağlamlaştırma dönemidir, güvensizlik değil. Bu ay attırık bir yazı oldu gibime geliyor, beni tanıyanlar bilir, içimden geleni yazarım, herkesin hissettigi fakat söylenilmeyeni söylemek isterim, kızlara ağda yapın demek isterim, dudak üstü bıyıklarınızı kesin derim.

Böyleyimdir, ne yapayım, belki etrafımda hiç insan kalmayacak ama kalanlarda harbi dost olacak. Dili mi?

Timur Çataklı

AYIN SITESI : http://www.gurunet.com/s

problemlerin aranması ve bulunmasına farklı bir bakış

search engin

tarafımca çözümlenmeyen hiçbir olay kalmamıştır!!

Engin SÜZEN
engin@gsmnet.com

Dar zamanlara sığamadık, sığdıramadık hayatı. Dar bize dar geldi, sıkıldık. Hep bizde olmayanı istedik. Genişi özledik, güneşi özledik. Kavramlar arasında sıkışıp kaldık. Boğulmamak için çırpınırken daha da battık. Şaşkın şaşkın bakındık etrafımıza. Her baktığımızda aynı şeyi gördük; boşluk. Biz sığamazken o darlığa nasıl sığdı o kadar boşluk. Şaşırdık tekrar... Darın içinde iyice daraldık. Gözlerimiz o boşluğa baktı hep, hep aradı. Hep yanlızlığı buldu. O darlığın içindeki derin boşlukta, sadece yanlızlık vardı. Ve onunla yaşamayı öğrendik...
Gerçekten çok sıkıcı geçti bu ay, hatta geçmek bilmedi. Her işim ters gitti, maksimum ne kadar ters gitme ihtimali varsa o kadar... Sıkıntılarımı içime attım, olmadı. Denize attım, hiç olmadı. Olduğu kadar dedim ve başladım yazmaya..

Sevgili Search Engin;
Ben GameShow'u 12. sayısından beri takip eden bir okuyucunuzum. Gameshow'u tekrar çıkartmanıza gerçekten çok sevindim. Benim bir iki küçük sorum olacak. Cevaplarsan çok sevinirim.
1- CDROM'um CD'leri okurken çok ses çıkartmaya başladı. Neler oluyor?
2- Benim bir bilgisayarım var. Daha önce Zebani'ye sordum ama yayınlamadı. Engin abi sorunum şu: Windows başlarken bir iki saniye geçtikten sonra bir duraklama oluyor, hani mouse pointer'ın saat işareti var ya işte sürekli ekranda duruyor ve sonra "geçersiz işlem" hatası veriyor. Ben de kafayı yiyorum tabii. Ne yapacağım ki ben? İntihar?
3- Kamer neresidir? Ben Zonguldakta oturuyorum ona göre cevap ver?
4- Sen tavsiye yapıyor musun yoksa kılçık Zebani gibi misin?
5- Senin bu kadın erkek durumun en son ne alemde?
6- DVDROM almayı düşünüyorum, engin bilgilerin beni bu konuda aydınlatacak yeteneğe sahip mi? Yoksa Zebani abiye mi gideyim (o da tavsiye köşesine bak der şimdi!)?
7- Ben yazar olmak istiyorum ama senin sayfanı yazmak istiyorum. Olmadı di mi? İdare et Windowsdandır...
Sorularım bu kadar. Hepsine tam ve doğru cevaplar istiyorum yoksa oturduğun sandalyenin altındaki nükleer bombayı patlatmayacağımı garanti edemem (ne biçim tehditse bu!).
Ahmet Salkım – Zonguldak
Sevgili Ahmet;
1- CDROM'undan gelen sesler çamaşır makinasının yüksek devirli kurutma programında çıkarttığı canavar geğirmesi ile Ertunç böğürmesi karışımı ses gibiyse bu çok normal. Yüksek hızlı CDROM'lar çalışırken devir yükselince böyle sesler çıkartır. Başka bir ses var ve aynı zamanda CD okumada sorunlar da varsa lensi temizleme yoluna git.
2- Bunun bir çok sebebi olabilir. Olması muhtemel en büyük sorun işlemci ya da Ram hatası. İşlemci fanının çalışıp çalışmadığını kontrol et. Eğer sorun bunlardan değilse Windows'u yeniden yüklemeyi dene.
3- Burası desem abesle iştigal mi etmiş olurum?
4- Tavsiye yapmam. yapamam çünkü oyun oynamıyorum. Daha doğrusu bir tane oyun oynuyorum. Hatta süper oynuyorum. Onu da sen dahil herkese tavsiye ederim; Age of Empires II: Age of Kings.
5- Evet Ram fiyatları çok yükseldi!!!
6- Senin o Zebani abine bütün bildiklerini ben öğrettim. Efendi efendi otur şurada iki dakka da anlatalım. DVDROM'lar alınabilir fiyatlara düştüler (120$ civarı). PII Celeron, 64MB Ram ve MPEG2 destekli bir ekran kartın varsa (yeni ekran kartlarının hemen hemen hepsinin var) MPEG2 kartın olmadan da DVD seyredebilirsin. Marka - model dersen Pioneer 6X derim.
7- Olmadı. Hiç olmadı. Hatta olamadı. Hatta kalamad... Offf olmuyor, Windowsdandır...
Senin bombayı Zebani'nin Kamer laborotuarlarında yaptığı bomba imha ve çöp kırıştırma makinası sayesinde imha ettik (öyle tehdite, böyle savunma!).

Engin denizlerden daha engin olan Search Engin;
GameShow süüper olmuş. Hepinizi tebrik ediyorum. Hayatımda aradığım eski renk tekrar geldi. Hepinizi sarılıp kucaklamak istiyorum. Sen keşke kadın olsaydın da daha çok seni kucaklasaydım (he he!). Bak şimdi Engin benim bazı sorularım var. Bunları cevaplaman lazım ki sana sarılabileyim.
1- Monitör kalibrasyonu nedir ve nasıl yapabilirim?
2- Sabahın körlerine kadar Kamer'de sabahladığınızı duydum. Ne yapıyorsunuz ki kargalar kahvaltısını edene kadar? Dergi yaptığınıza inanmıyorum. Oyun oynuyorsunuz di mi? Ne oynuyorsunuz? Ben de oynıycam bana ne!
3- Senin bilgisayarının konfigrasyonu ne? ve de sorun çıkartıyor mu? Hep biz mi sana sorucaz, söyle derdini olayım çare.
4- Evli misin? Dul mu? Kadın mısın? Erkek mi? Türün ne senin!
5- S3 Virge ekran kartım var, 4 MB. Ben bunu değiştirmek istiyorum ama ne için değiştirmek istediğimi bilmiyorum. Sence ne için ne

yazın bana çizin bana çözeyim dertlerinizi

bizler gibi her bilgisayarın da sorunu var

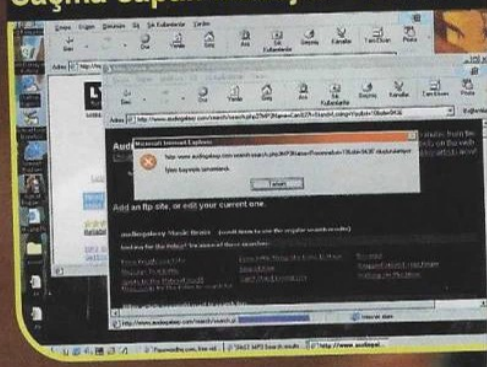
değiştirmeliyim?
6- Hangi oyunları oynuyorsun? Yaşın kaç (bir soruya birkaç soru sıkıştırma taktiği, Zebani yemiyor bunu!)?
İşte bitti. Evet evet bitti, ne bakıyorsun bön bön Engin abi cevaplasana! Kendinize iyi bakın ve Gameshow'u sonsuza kadar kapatmayın.
Çağrı Öztoksoy – İstanbul

Sevgili Çağrı;
Daha fazla samimi olup bana sarılmadan şu soruları cevaplamak istiyorum. Hemen...
1- Bu çok karışık bir konu ama kısaca anlatmaya çalışayım. Monitöründe gördüğün renk paleti RGB'dir, baskıda kullanılan ise CMYK. Onun için hiçbir zaman baskıda çıkacak renkleri monitörden doğru olarak göremezsin. Kalibrasyon, baskıda çıkacak renkleri monitörünüzde gerçeğe en yakın görmenizi sağlayan ayardır. Dandik bir monitörünüz varsa denemeye bile kalkmayın.
2- Vallahi dergi yapıyoruz, billahi dergi yapıyoruz. Arada sırada oyun da oynamıyor değiliz hani (AoE II rullaz). Sen oynayamazsın, takımlar tamam!
3- Pentium 233 MMX, 256 Ram, 17" monitör, gerisi standart. Dergi işleri biter bitmez Celeron 500 olacak kerata. Sorun çıkıyor da fazla çıkmıyor. Günde en az 5 kilitlenmeyi saymazsan (kelin ilacı olsa!).
4- Malulen emekliyim!
5- O kadar çok sebebin var, o kadar çok sebebin var ki anlatmaya dergi sayfaları yetmez. Sen değiştirmen gerektiğini bil yeter (güven bana!).
6- Age of Kings bir de mayın tarlası. Hayatımın baharındayım (Engin hiç yemez). Sen şu sarılma işini tekrar açmadan kaçmak lazım buralardan. GameShow konusunda için rahat olsun. İnsanlık var olduğu sürece GameShow'da olacaktır!

Bana bak Engin;
Ben öyle mektup başlarında muhabbeti hiç sevmem! Hemen cevapla şunları:
1- Ne o öyle giriş yazılarında herkes bişeyler kusuyor. Kıl olurum sizin gibi filozof numarası yapan tiplere. İşinizi yapın işiniziii!
2- Bak şimdi benim monitörümün renkleri kaymaya başladı. Yeşil renkler var nerdeyse her yere dağılan. Bunun çözümü ne? (Engin ben Polat burda vadim o kadar yeşildi ki esprisi yap. Bana sorma! Sadece yap. Bu bir film. Konusunuda sorma)
3- Polonya mı kolonya mı?
4- Ram fabrikası yanmış hesapta. YALAAAAAAN. Her sene aynı haltı yiyorlar. Her sene fabrika mı yanarmış. Ram alacağım, alamıyorum. Kamer Kamer diye zırlıyorsunuz, kaç para orda?
5- DPI ne demek?
6- O zebani hıyarına söyle mektup yolladım ona cevaplasın
7- Ben açılışta bilgisayarımın ilk önce CDROM'u sonra A sürücüsünü ve sonra da Hd'yi görmesini istiyorum. Anladın heralde...
8- Delta Force'da hepinizi gırtlaklarım bunu bilin ona göre artistlik yapmayın.
9- Internetten kopmamak için bi utility var mı? Varsa nerden bulabilirim?
10- Herkes DVD DVD diye zırlıyor. Herkes bi şey söylüyor. Ben senden duymak istiyorum tam olarak ne olduğunu.
11- Siz de orijinal oyun var mı? Bugünlerde "orijinal mi kopya mı" tartışmaları sıcakken sen ne katabilirsin bu tartışmaya?
12- Bilmediğin birşey olursa sor dedim kaç kere sana...
Hadi eyvallah! Cevapla sorularımı...
Kemal Gümüş - Trabzon

Kemal abim;
Emrin olur diyorum ve hemen cevaplıyorum.
1- Ben söylüyorum abim. Söylüyorum da dinleyen kim. bir de sen çeksen bu yezidlerin kepçe kulaklarını.
2- Monitörünün yanında manyetik alan yaratabilecek şeyler varsa hemen uzaklaştır onları oradan (hoparlör, trafo vs). Bu arada vadim o kadar yeşildi miydi neydi... yok dur... vadide zambak yeşili... eeeeeh. Neydi harbiden konusu yahu!
3- Kesinlikle kolonya.
4- Hala daha (24 Ekim itibarı ile) çok pahalı (yaklaşık 110$). Bu ay sonlarına doğru 50 - 60$'a kadar düşeceğini tahmin ediyorum.
5- Dot Per Inch. Yani inç başına düşen nokta sayısı. Ne kadar çok nokta, o kadar kaliteli görüntü.
6- Emriniz olur paşam!
7- Bios Setup'a girip orada boot options'dan seçebilirsiniz haşmetlum.
8- O kadar da değil artık ama yine de siz bilirsiniz ağam.
9- Yahoo'ya bak bir istersen ama orada yok. Bir de AltaVista'dan aramayı dene diyecem, orada da yok. Download.com'da hiç yok. Olsa biz kullanıcaz amirim.
10- Ayrıntılı bilgi ilk mektupta var civanım (bak bu olmadı galiba).
11- Kesinlikle orijinal derim. Baskı altında değilim, işkence görmüyorum. Zebani voltajı biraz azaltsan bari!.. Şaka bir yana en azından emeğe saygı duyan herkesi orijinal oyun almaya davet ediyorum komtanım.
12- Sorarım assubaykıdemlibaşçavuşum. Yazdığım yazı salak bilgisayarımın kilitlenmesi yüzünden uçunca oturup bir daha yazmak zorunda kaldım. Film çıkışına gidilecek ve Emin - Polat ikilisi tepemde dikilip salak salak "hadi çabuk" diyorlar. Fazla kızdırmamak lazım, sonuçta iki kişiler. Bense tek başıma...

Saçma sapan mesajlar - Bölüm 2



Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...
-Intel Celeron 450 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-48X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-10.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem
Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

Uzun bir zaman geçti aradan, çok uzun bir zaman ve işte bizler yeniden karşınızdayız

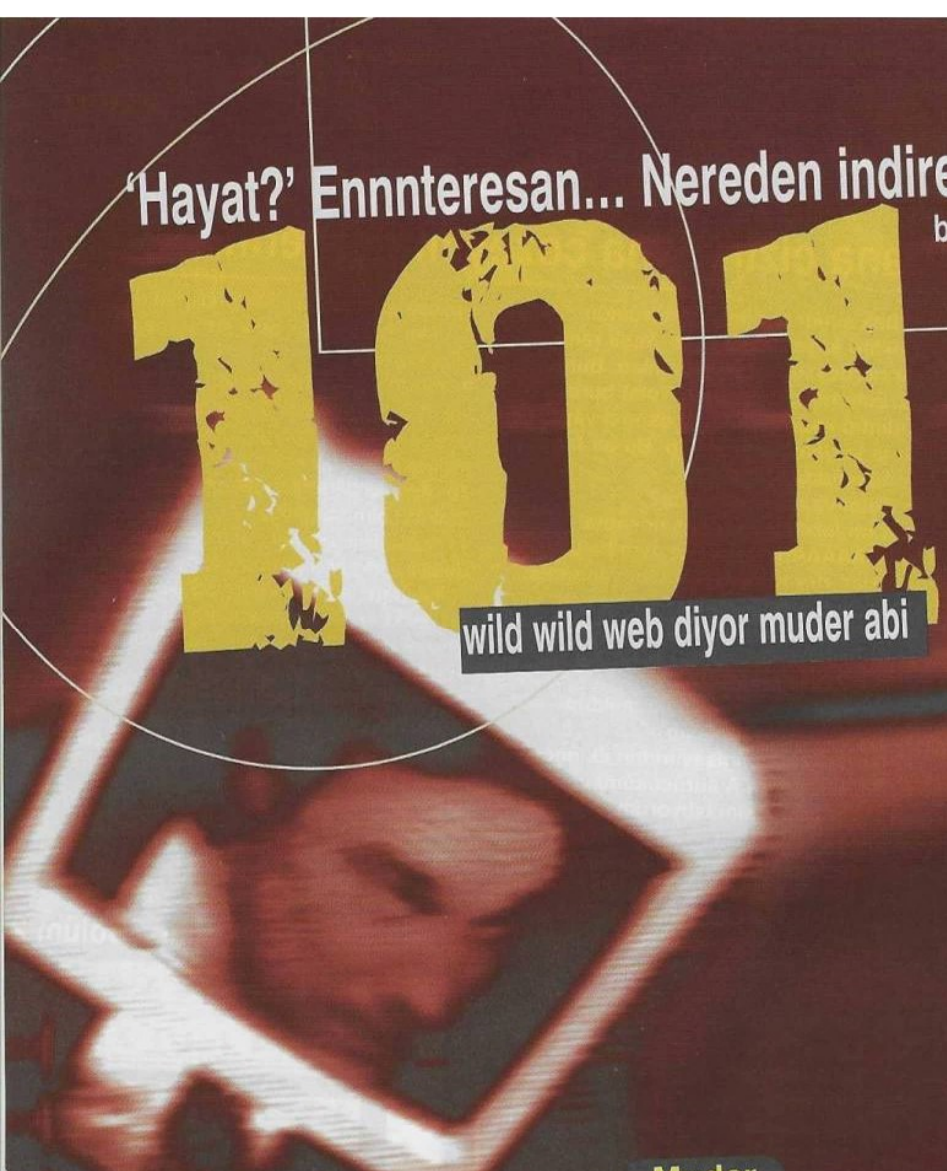
aslında yeniden değil! Gameshow yeniden çıkmadı, bir daha doğdu. Saçının telinden ayak tırnaklarına kadar, yepyeni bir dergi olarak herkese içtenlikle merhaba diyorum!

'Hayat?' Ennnteresan... Nereden indirebilirim?

bu tamamen gerçek!

101

wild wild web diyor muder abi



Muder
muder@gsmnet.com

Yaşadıkça, insan hayatının çok garip bir şey olduğu yönündeki düşüncelerimi destekleyecek yeni kanıtlar buluyorum. Örneğin geçen ay, Kamer'e gittim. İlk kez MEG'le karşılaştık. İlk kez... Polat, Engin ve BurchaQ'la, ilk kez Ertunç'la... Uzun süredir aynı dergide yazan, aynı dergiyi bırakın, dost olan; ama öyle gelip geçici değil, gerçekten dost olan bu adamlar "dostum" dedikleri MUDER'le ilk kez karşılaşıyorlardı. MUDER de aynen... Bu olay bile, garip...

Bu adamlar, kafalarında nasıl bir MUDER imajı çizmişlerdir, diye öyle günlerce düşünmedim. Ama zaman zaman aklımdan geçmiyor da değildi bu. Ve hiç beklemedikleri bir anda karşılarına çıktım. Onlarla, iki müthiş gün geçirdim. Hiçbir zaman aramızdaki sevgiden, saygıdan şüphe etmemiştim; ama bu kadarını beklemiyordum. Daha önceden beni bu kadar çok seven dostlarım olduğunu bilsem, hayatımda "kötü" diyeceğim, hiç olmasaydı diyeceğim günlerde çok daha "ayakta", çok daha "dimdik" olacaktım. Bunu anladım. Burada, o iki günün beraber geçirdiğimiz her anını anımsayıp anlatmak, paylaşmak istiyorum; ama buna ne zaman ne de yer izin veriyor. Yalnız şunu belirtmek istiyorum, o midye yeme yarışında geçirdiğim dedikoduları gerçek dışı. Ben denizden çıkmış olduğunu iddia ettiği böcükleri ne yer bu Engin [hayatımda ilk kez midye görüyordum ehehe] diye incelerken canım çekti, Polat da yiyince faydalı bir şey sandım.

Ne diyordum, insan hayatının garip bir şey olduğu, evet... Örneğin, bu "ilk karşılaşma" olayında, işin bir diğer garip tarafı, nasıl bir imaj çizerlerse çizsinler, karşılarında bir tek MUDER vardı. Adamın kolunda altın bir künye vardı misal, boynunda altın bir kolye. Müzikten hoşlanmam, diyen bir tipti. Zebani "tipitip" bir tip bekliyormuş; ama yakışıklıymışım [bu noktada beraber şaşırdık]. Ne bileyim muhabbeti de hepsinin beklediği gibi değildi sanki. Bir noktada "Ah! Evet, bu MUDER" bir diğer noktada ama "Nasıl yaa!!?" dedirttim sanırım ehehe. Ve öyle sanırım ki bu olay olsun, hayatımdaki diğer olaylar ve diğer insanlar üzerinde yaptığım doğal gözlemlerim olsun, hepsini harmanladığımda ulaştığım sonuç: İnsan hayatının çok garip bir şey olduğu.
Ya da kimbilir,
Sadece ben, çok garip bir şeyimdir.

AYIN SİTELERİ

GAMESHOW RULLAZ! [BU AY ve HER AY!]
Dreamon ve Maestro görev başında! - GAMESHOW'um internet ortamında ayın sitesi ayların sitesi olmayacak da muder.com mu olacak? [Bu muder.com olayını da abarttım, her sayıda araya bir yere sıkıştırmıyor muyum kıl oluyorum; ama yine de geri kalmıyorum, nitekim güzel site. Evet evet kesin ziyaret edilmeli, ehehe]. Bu arada MAHZEN'e linklerinizi yollayabilirsiniz. Mahzen ne mi? - /gameshow/101 sayfalarına bakınız, baktırınız...
http://www.kamernet.com/gameshow/

Digital-Clips.com
Web'den topladıkları, yazılım, donanım, konsollar ve bilgisayarla ilgili hemen her konuda güncel linklerle desteklenmiş, yorum ve çeşitli denemelerle güçlendirilmiş, sade ve hızlı dizaynlı, geniş içerikli bir site Digital-Clips. Bu durumda bir gidip bakmak gerek, hatta bookmark yapmak gerek. A hey hey hey! [O aynı zamanda durduk yerde coşan bir zihniyettir.]
http://www.digital-clips.com/

Intelligamer
Demolar, forumlar, haberler, oyun kategorilerine göre ayrılmış açıklamalarla ziyarete değer bir site Intelligamer. Kendi içinde arama yapabilme gibi küçük; ama yararlı atraksiyonlar da bonus...
http://www.intelligamer.com/

Turkish Hiphop Movement
Türkiyenin en yetkin hiphop müzik sitesi. Ne alaka demeyin, muder bunu da yapar, hatta yaptı...
http://turkishhiphop.tripod.com

Strategy Gaming Online
Bu da strateji delileri için. Açıklamalar, yeni çıkacak oyunlara kısa bakışlar [preview'ı Türkçe'ye çevirmenin ne kadar zor olduğunu da şimdi anladım], hileler, haritalar, linkler forumlar derken, "süper" bir site diyerek kesmek, kesilmek istiyorum. Bu arada gözünden kaçırmış olanlar için, dikkat ettiniz mi, BurchaQ strateji konusunda ne kadar aşmış bir.. bir... bir efsane. Evet bakın, cümleyi bile kuramadım. Aklım AOE'de aldığımız pis yenilgiye gitti bir an.
http://www.strategy-gaming.com/

TurkVista
Favori arama motorum AltaVista'nın TR versiyonu diyebileceğim [AltaVista'yla resmi bir bağlarının olduğunu sanmıyorum] çok kaliteli bir arama motoru.
http://www.turkvista.com/

Fifa 2000
Emre Oğuz ve arkadaşlarından özenle hazırlanmış bir Fifa2000 sitesi ve konuyla ilgili bir de IRC kanalları var.

http://fifairc.cjb.net + irc.ada.net.tr # fifa2000

INBOX

Bu ay inanılmaz mailler aldım. Özellikle Hakan'ın [Karaman], Sadun'un [Karacaatlı], Lord Soth, Sargonnas ve Ozan'ın [Karacaoğlu] yazdıklarını sizinle de paylaşmak istedim; ama malum yer sorunu :o(. Çok teşekkür ederim, mailsiz bırakmayın derim... Ahmet'se [Yeniay] yine çok güzel bir mail atmış, hatta eski sayılardan birinin ve Internet "benim memleket"in kapaklarını 'scan' etmiş göndermiş. Şaşırdım, sevindim, sağ ol Ahmet. Emre'cim [Ülgen], senin maillere hiç girmiyorum. Her mailde ayrı bir dumur yaşıyorum. Kaan'ım [Güneş], bu ay yer darlığı nedeniyle "Acans", "Builder's", "Özel", "#IRC", "Bonus" ve "Kishisel" bölümlerini kaldırdım [iki sayfa yetemiyor yetmiyoooor! ehe]; ama gelecek aya senin siteyi mutlaka tanıtacağım burada. Ömer [Esen] mailin ayrı, gönderdiğin öykün ayrı tatlar yaşattı bana. Çok sevdim. Ellerine sağlık.

Kadim dostum Selçuk'sa [Balamir] içinde çok güzel linklerin bulunduğu 'süper' bir mail göndermiş; ama yayınlayamıyorum, ah buralar dar bana diyor, susuyorum. Çok teşekkürler Selçuk... Serdar Aldanmazlar], sana ben ne diyeyim, ah neler diyeyim. Yaptığın mail bomb'lardan mı girsem söze, yoksa misafir defterlerini doldurmalarına mı değinsem, bunlar hadi bir yere kadar da kampüste beni arıyor olmana bir çift sözüm var. Bulamayacaksın! Ni hi ho ha haaa! Evet, bu gerçek... ehehe. Nuray [Karaca - mı acaba?] olayını anlamadım; ama eğer mailde gönderdiğin resimdeki sensen gerçekten, adresi veriyorum, hatta kendim geliyorum [yuh! ehehe]... Yiğit Salla Bey Kardeşim, o voye... neyse yazamayacağım o sitenin ismini burada. Teklifinizi değerlendirdim ben. Ama ICQ olayım bitti biliyorsun. Onun için numaramı söylemiyorum. Hem bu yolla boşver ICQ numarasını ben de daha ne numaralar var, esprisi yapmak için de zemin hazırladım ve yaptım da bak! Yani diyeceğim, sağ ol varol, hatta Andy Warhol [komik miyim neyim?].

Bir de geçen ay, Oğuz Pastırmacı'nın sitesini buradan yayınlayamam vs demişim, Oğuz da haklı olarak "Abi benim siteyi öyle yayınlanması yasak olan bir site olarak algıladı insanlar." demiş. Oğuz'cum, özür diler hemen düzeltirim. O siteyi burada yayınlayamam; çünkü ben baktığımda bir yerlerinde "crack"le ilgili bir şeyler geçiyordu. Olayı odur...

Bu ay yer sorununa rağmen [bu konuyla ilgili bir açıklama aşağıda, lütfen okuyunuz, değerlendiriniz] bir maile daha, kısa ve öz olmasının da verdiği avantajla, Eser'in mailine yer veriyorum. Kusuruma bakmayın, diyorum.

"Selam Muder...
Nasılsın? Umarım iyisindir. Kitabın çok başarılı olmuş [Larry7'den sonra böyle bişi beklemezdim; ama ehehe]. Şaka bi yana köşen küsel hoş da çok az sayfa yaf... alalala Zebani'ye söle 4 sayfa olsun.. Bölece sana log mog bişiler de yollarız. En Tercih ettiğin MUD hangisi? En çok girdiğin FRP sitesi? MUDER.net çok başarılı FRP bölümü olacak mı? Bu arada neler dinliyon bu aralar? Leri3 ne zaman çıkar?

Sen yazar mısın?
Eser 'Glandiel' Ozzy"

Selam Eser'im, Glandiel'im,

Nasılım? Şu günlerin en zor sorusu. Sabah, öğle, akşam ve her yarım saatte bir değişiyor, desem yalan olmaz. Yer olmadığından mütevellit hızlı 'reply' yapacağım sanâ. Kitap aldı başını gidiyor. Müthiş olmuş tadından yenmez olmuş; ama hala almayanlar varmış, ilk baskı bitip tükenememiş. Hemen alına okuna, böylesi bir eser kaçırılmaya, diyorum. Bu arada Larry 7'yi ben yazmadım, amcamın oğlu Hüseyin yazdı. Ben o ara ileride çıkaracağım müthiş internet kitabı üzerinde çalışıyordum. MUD tercih etmiyorum. Bu konuyla [MUDER olmama tezat] hiç ilgilenemiyorum, maalesef. FRP sitesi deyince aklıma her nedense, "lostlibrary.hypermart.net" geliyor; ama niye geliyor bilmiyorum ;o) MUDER.net'de FRP bölümü şu an düşünmüyoruz; ama ekipten biri FRP olayına girip de "Ben de bunun sitesini yapacağım, kaşınıyorum" derse olabilir, neden olmasın. Şu günlerde, Cranberries, Blur, Megadeth, Britney Spears ve Matrix'in hatrına Rammstein [du hast'ın olmadığı albüm] dinliyorum [hoca kafa ayarın bozulmuş senin diyenler olabilir, inanırım]. Larry 3'ü amcamın oğlu Hüs... ha? 3 mü? O çıktı yaw. Bildiğim kadarıyla. Ama dediğim gibi ben yazmadım. Bildiğim tek Larry, Larry King'dir; ama onu da benim televizyon çekmiyor [içinde Larry geçen tipleri otosansür şeysi var da]. İyi bak kendine ve mailsiz koma, diyorum.

Sayfa sayısı konusunda diyeceğim, biliyorsunuz bu işler arz talep olayına bakıyor. Siz isteyeceksiniz ki bu köşenin de sayfa sayısı artacak. Okuyucularım bana mail atınız, kitlem Kamer'e mektup bombardımanı yapınız, sevenlerim bizzat gidiniz, Zebani'yi ablukaya alınız demiyorum. Sadece diyorum ki Ordularım!.. Ordularım! [Tanrım, gözümden yaş geldi bağıracağım diye; ama bunun konuyla ilgisi yok] Mail atın, mektup yazın, bizzat Kamer'e gidin! "Gelin" demiyorum, ben başka bir üsde konuşlanmış durumdayım [Biri Kamer'i havaya uçurursa ben "tek" kalıp acı çekeyim diye]. Evet, olay bu. Atacağınız mail boş bile olabilir, sadece subject [konu] satırında "101" yazsın, yeter, anlaşılacaktır konu. Önemli olan bu köşenin sayfa sayısının artması isteğinizi bir şekilde dile getirmeniz. Teknik, taktik ve kondisyon gibi ayrıntılar yok.Olay mailde, mektup da bitiyor. Sadece ilk önemli gizli bilgimiz, MEG [meg@gsmnet.com] ve Zebani'nin [polat@gsmnet.com] bu diğer ordunun en önemli komutanları olmaları [üs'le direk bağlantı, evrenin her yerinden muder@gsmnet.com].

Karizma girişe yer yoktu tamam da gizemli kaçışa da kalmamış olması kötü oldu. Susmalı bir şekilde. Ehm... Asla bıraktığın yerde bulamayacağın küçük bir oyuncağım ben [duygusal muuud, canım]. [Ehueuhehuehueuhheu]

hayat

hayatın anlamını bulmam ya da bulma olasılığım yoktur

Benim ürettiğim anlamlar da 'hayat' için bir şey ifade etmez.

Benim dışımdaki altı milyar insan için de hiç bir anlam ürettiğim söylenemez

Ama ben, kendim için bir anlam, birkaç anlam ürettim

Sadece, hayat'ın ve de benim dışımda kalan altı milyarın yapamadığını, kendim için yapmak için.

DİZİLER 7 9

Hayat hakkında sürekli ileri geri konuşan tiplerden çok sıkılıyorum. Herkes filozof olmuş hayatın ne olduğunu veya ne olmadığını birilerine anlatma ihtiyacı duyuyor, sanki söyledikleri şeyler tek doğruymuş gibi. Doğru ve yanlış hakkında ileri geri konuşanlardan da çok sıkılıyorum. Hele düşünmeden, neden ve sebep olmaksızın doğru veya yanlış diyenlerden sonsuz iğreniyorum. İyi ve Kötü hakkında ileri geri konuşanlardan daha da fazla sıkılıyorum; bu iki kavramın [ve diğerlerinin] diyalektik olduğunu kavrayamadıkları için. Nelerden sıkılmıyorum? Sizlerden ve Overdose'dan. Hadi başlayalım!

[IRC'de Chat yapmıyorum. Chat'ten nefret ediyorum. Sahte Zebani isimlerine kanmayınız]

Mevcudiyeti:

80 yani bu sayfa da aslında yanda gördüğünüz giriş var

82 aybaşı köşesini hatırladınız mı? hani kitap, müzik, oyun sinema, opera, bale, heykel, tiyatro (7 sanat oldu mu?)

83 overdose kadrosunun gücünden korkuyor çünkü eski 64'lerden tanıdığınız şişman adam Omay ne yazık ki artık şişman değil ve en kötüsü de Felsefe yapıyor

84 işte en canalıcı kısım! Hani siz bana diskette mektup gönderirdiniz! ben de bazılarını yayınlardım (öhö!), hikaye gönderirdiniz de kapak oyunu kazanırdınız bana kızardınız, beni severdiniz, ne çabuk unuttunuz unutmayın güzel hikaye gönderen kapak oyununu, diskette mektup gönderen ise takdirimi kazanıyor [cidden!].

88 overdose kadrosunu güçlendirdi örneğin bu Rauf denen adam, komik bi herif (adamdan sonra herif olmadı!) sanaloğlan mıdır nedir bişeyler yapıyor ama ben anlamadım

89 overdose kadrosunu güçlendirmeye devam ediyor örneğin bu Nesime denen kadın, komik bi kadın onun ne yaptığını sormamanız bi yana sakın ola ki asılmayın

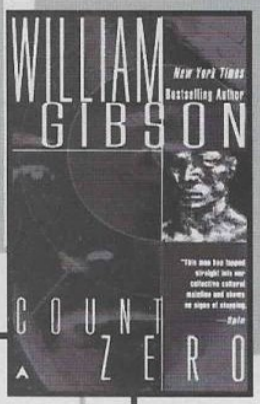
94 çok sevdiğiniz tavsiye sormayın geçen aykinden daha genişletilmişve kErtunç baskısıyla artık her ay huzurlarınızda

96 son geyik bölümüde kaçırılacak gibi değil!

AYbAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap — Count Zero - William Gibson



Nihayet Willam Gibson'un ünlü üçlemesi ülkemizde de yayınlanmaya başlandı [herşeyde olduğu gibi bu da geç kalınmış bir girişim]. Bugün her yerde sırf ismi çekici olduğu için abulça kullanılan Cyberspace kavramının da mucidi olan Gibson bu seriyle Bilimkurgu türünde devrim yaptı diyebiliriz. Kitabımız serinin ikinci kitabı [ilk kitap Neuromancer'da Türkiye de çıktı. Aslında ilk önce onu okumanız lazım]. Gibson ilk kitapta olduğu gibi siberuzay dünyasını çok başarılı bir şekilde anlatmış. Teknokrasinin olduğu bir dünyada bir grup insanın macerası kitaba yayılmış durumda. Fakat Gibson'ı okumak çok zor. Klasik bir bilim kurgu beklemeyin. Herşeyden önce Matris olayını iyice anlamak hayalde canlandırmak lazım [Gibson'ın matrisi ile film Matrix arasındaki bağlantıyı başka bir yazıda anlatacağım]. Roman'ın bazı yerlerinde kontrolü elden kaçırabilirsiniz. Sonuçta dikkat isteyen bir kitap. Ama mükemmel olduğunu hemen söyleyeyim.

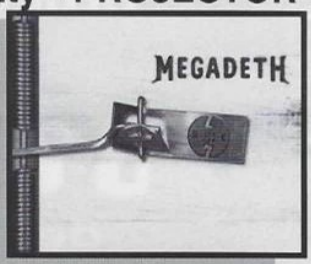
sinema — Star Wars Episode 1

Hayır hayır hiç olmamış! Zaten filme bir önyargı ile gitmiştim. Lucas beyin bu başarılı sömürü stratejisinin bir kurbanı olmak istemiyordum. Ama ilk Star Wars'un kredisi filme gitmemi sağladı [bana göre ilk film bu değil]. Bi kere son derece salakça, ucuz ve sığ bir hikayeye sığınmış Lucas bey. Gereksiz bir duygusallık, aptal güç diyalogları, Anakin veledinin abartılmış yeteneği ve son derece gereksiz Pod Race ile yaratıkların savaş sahnesi, filmi gözümde bir kusmuk mertebesine indirdi. "Star Wars bu seyret işte" gibi telkinlerim de bir işe yaramadı. Filmin tek olumlu yanı teknik alt yapının kusursuzluğu. Ama hiçbir film teknik altyapı mükemmel diye de sevilmez. Sonuçta çağımızın sinema olayı diye lanse edilen şey abidik gubidik yaratıkların, karakterlerin ve mekanların aptal soyundan başka bir şey değil! Kötüden de kötü...

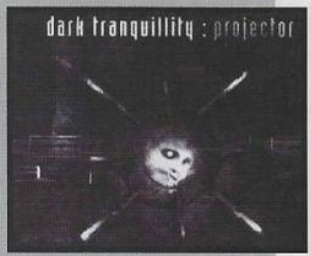
oyun — Age of Kings

Hemen söyleyeyim mükemmel bir oyun. Hatta rahatlıkla yüzyılın en iyi oyunu diyebilirim. AOK'un en iyi tarafı eğlenceyle beraber sizi bir süre gerçeklikten koparması [evet iyi tarafı]. Bu oyunu oynarken kafanızda işçilerden, resource'lardan, gelişmekten, çağ atlamaktan ya da savaşmaktan başka birşey gelmiyor. Bu bağlayıcı özelliği sayesinde oyun başarılı bence. Size oyunun haricindekilerden başka birşey yapma fırsatı vermiyor. Ensemble Studios'u kutluyorum ve size bu oyunu sürekli oynamanızı öneriyorum.

müzik — Megadeth - RISK / Dark Tranquillity - PROJECTOR



Yine iki albümümüz var bu ay. Megadeth'le başlayalım hemen. Merakla beklediğim bu son albümleri beklediğimden daha iyi çıktı. Mustaine müzikal kişiliğini gruba çok iyi yansıtan biri zaten. Friedman gibi sağlam bir gitaristi de olunca albüm çok güzel olmuş. Evet değişik bir albüm. Artık "Rust in Peace" gibi birşey beklenemez. Mustaine gibi müzisyen de değişimi artıya çevirmesini bu albümle kanıtlamış. Almanız ve dinlemeniz şart.



Ve dark Tranquillity. Bu grubu daha önce duymadıysanız çok şey kaçırdınız demektir. her yaptıkları albüm bir öncekinden daha iyi oluyor. Bu albümde gerçek bir başyapıt. Hatta şimdiden bir death klasiği. Beğeneceğinizi garanti ediyorum

BAKIŞ

"İnsan her şeyin ölçüsüdür, var olanların varlıklarının da, var olmayanların var olmadıklarının da."

Protagoras

"Kendisi hep insanlık üzerine konuşmayı severdi. Neyin erdem neyin tanrıtanımazlık; neyin güzel neyin çirkin; neyin hak neyin haksızlık; neyin anlamlı neyin anlamsız; neyin yüreklilik ve neyin korkaklık olduğunu, ve iyi bir devletin ve devlet adamının, ve ülke yönetiminin ve ülkeyi yönetenlerin nasıl olması gerektiğini ve buna benzer daha bir sürü şeyi, bir kişi tüm bunları bilsin de iyi ve soylu bir kişi olabilsin diye ele almıştır."
Xenophon (Ksenofon), *Sokrates'ten Anılar*

Murad OMAY

iki aydır sizlere dünya görüşlerinden, yaşam felsefelerinden bahsediyorum. Kendi yaşam felsefeniz üzerine düşünmenizi, diğer yaşam felsefeleri hakkında bilgi edinmenizi; bunları yaptıktan sonra kendinizi duygusal ve düşünsel anlamda tatmin edecek bir yaşam felsefesi oluşturup, diğer yaşam felsefelerini yargılamak yerine kendi yaşam felsefenizi gerçekten hissederek yaşamanızı tavsiye ediyorum.

İki ayın sonunda, yaşam felsefesi konusunu kapatırken, aslında benim anlattıklarımın; bir temel soruya kendime göre bir cevap vererek oluşturduğum yaşam felsefemin bir bölümü olduğunu söylemek istiyorum.

Bu temel soru, "***Asıl gerçek nedir?***" sorusudur. Bu ay bahsetmek istediğim, bu temel soruya verilebilecek birçok farklı cevabın, aslında iki kümeye ayrılabileceği.

"*Asıl gerçek nedir?*" sorusuna verilecek bir cevap iki farklı şekilde olabilir: "*Asıl gerçek ...'dır.*" ve "*Bana göre asıl gerçek ...'dır.*" Cevaplardan birincisi gerçeğin birliği (bir gerçek olduğu), ikincisi ise gerçeğin çokluğu/yokluğu (bir gerçek olmadığı) kümelerini temsil eder.

"***Var oluşu, olguları tek bir doğru açıklama biçimi mi vardır, yoksa açıklama biçimleri arasında doğruluk açısından fark yok mudur?***" sorusu çok eskiden beri farklı şekillerde sorulan ve günümüzde de üzerinde uzun uzadıya düşünülen ve tartışılan bir sorudur; ve sanıyorum bu soru, insanın kendi yaşam felsefesini oluşturması için öncelikle düşünmesi gereken soruların başında gelmektedir.

Sorunun önemi, cevabının; diğer insanlara, kültürlere, toplumlara, devletlere kısacası yaşamın tümüne bakışı ikiye ayırmasından geliyor. Cevaplardan biri gerçeğe çağrının "kutsal" yoluna götürüyor, diğeri ise uzlaşımın, ayrılığın ya da yok etmenin "dikenli" yoluna.

Gerçeğe çağrının "kutsal" yoluna, sorumuza şöyle bir cevap vererek giriyoruz: "***Gerçek herkes için aynıdır; doğru olan açıklama biçimi bir tanedir, onun dışındaki açıklama biçimleri yanlıştır.***"

Böyle bir cevap, bizim bu dünyada doğru olan şeyin ne olduğunu bildiğimizi ortaya koyuyor ve böylece bizim yaşam felsefemiz; kendimizi -ve/veya akılsal ikna, duygusal ikna, fiziksel şiddet vb. yollarla diğer insanları- bu "kutsal" gerçeğe ulaştırmaya çalışma şeklinde oluyor.

Diğer yola; uzlaşımın, ayrılığın ya da yok etmenin "dikenli" yoluna ise, sorumuza şöyle bir cevap vererek giriyoruz: "***Var oluşu farklı açıklama biçimlerinden hiçbiri diğerine tercih edilemez.***"

Bu şekilde bir cevap ise, aslında "gerçek" diye, tüm insanların görmesi, kabul etmesi, anlaması gereken bir şeyin olmadığını; kimsenin varoluşu kavrayış, anlayış, açıklayış biçiminin diğerinden üstün olmadığını ve bu yüzden yapmamız gerekenin belli kabullerde uzlaşımın, tümden ayrılığın ya da diğer bakışları yok etmenin "dikenli" yollarına girmek olduğunu söylüyor.

Aslında verilebilecek her iki cevap da farklı sorunlara yol açıyorlar. Birinci cevap -gerçeğe çağrının "kutsal" yolu- karşımıza şöyle sorunlar çıkarıyor: Bir olan gerçeğin ne olduğunu, "doğru" olan açıklama biçiminin hangisi olduğunu nasıl biliyoruz? Bir açıklama biçiminin "doğru", diğerlerinin "yanlış" olduğunu neye göre söylüyoruz? Düşüncelerimize mi, duygularımıza mı, duyumlarımıza mı, yoksa hepsine birden mi güveneceğiz? Sonuçta bunlardan hangisine güvenirsek güvenelim; bir güven, bir inanç, bir kabul söz konusu değil mi? Temellendirmelerimizin temeli boşlukta durmuyor mu?

İkinci cevap -uzlaşımın, ayrılığın ya da yok etmenin "dikenli" yolu- da farklı sorunlar çıkarıyor karşımıza: Açıklama biçimleri arasındaki çelişkileri o açıklama biçimlerinin temel kabullerinin farklı olması olarak görsek bile, birbiriyle çelişen farklı kabullerin aynı anda doğru olması mümkün mü? Farklı anlamlandırma ve açıklama denemeleri, belli noktalarda, insanlar arasında bir düşünsel/fiziksel çatışmaya yol açmaz mı? Böyle bir çatışma durumu doğduğunda, bu durumdan nasıl kurtulunabilir? Yoksa hep güçlü olanların, kendi görüşünü düşünsel/fiziksel yolla kabul ettirenlerin mi varoluşu açıklama biçimi yayılıyor dünyada? Sonuç olarak, uzlaşımın ya da ayrılığın "dikenli" yolu, aslında gizlenmiş bir gerçeğe çağrının "kutsal" yolu değil mi?

Bu sorulara birçok farklı cevap verilmesi mümkün; ama her cevabın başka sorulara yol açması da kaçınılmaz gibi görünüyor.

Hâlâ tam bir karar vermemiş olmama karşın, geçen iki yazıma baktığımda gördüm ki ben, "Asıl gerçek nedir?" sorusuna, "*Bana göre asıl gerçek ...'dır,*" şeklinde bir cevap verilebileceğini belirtiyor; var oluşu farklı anlamlandırma biçimlerinden hiçbiri diğerine tercih edilemez, çünkü tercih ölçütü insandan insana değişir, diyorum. Doğruluğun, ölçütün insanlara göre değişmesi dolayısıyla göreli olduğunu düşünüyorum. Herkesin kendi kabullerine göre istediği şekilde yaşaması gerektiğine inanıyorum. Ama bu düşüncelerim sonucunda, farklı kabullere sahip olan insanların bir arada yaşama sorununun ortaya çıktığını da kabul ediyorum.

Sadece tek bir kişinin yaşadığı bir dünya olsaydı, o kişinin var oluşu istediği gibi anlamlandırabileceğini, açıklayabileceğini; kimse olmadığı için, ona hesap soran, farklı bir görüş belirten kişilerin olamayacağını düşünüyorum. Bununla birlikte ne güzel ki -ya da ne kötü ki- dünyada sadece tek bir kişi olmadığını, birçok kişi olduğunu; ve bu birçok kişinin de, var oluşu aynı şekilde açıklamadığını, asıl gerçeğin ne olduğu sorusuna aynı cevabı vermediğini görüyor ve uzlaşımın, ayrılığın ya da yok etmenin "dikenli" yollarında yolumu bulmaya çalışıyorum. Beraber yaşayabilmek için (tabi isteniyorsa) yapılacak olanın; herkesin kendi açıklama biçimini en doğru sayıp, diğer insanların açıklama biçimlerini ortadan kaldırmaya çalışması yerine; "Bana göre asıl gerçek ...'dır"lar arasında belli kabullerde anlaşmaya varması olduğunu söylüyorum, bir tek kabulde bile uzlaşmanın zorluğunu bilerek.

Tüm insanların üzerinde uzun uzun düşünmesi ve tartışması gereken sorunlar bunlar... Gelecek ay buluşuncaya kadar, lütfen yaşamı hem ciddiye almaya, hem de almamaya bakın. Ciddiye alın; çünkü -belki de- bir kere yaşayacağınız bir yaşama hakkını vermelisiniz. Çok fazla da ciddiye almayın; çünkü nasılsa bir gün bitecek...

Lütfen yaşamı hem ciddiye almaya hem de almamaya bakın
çünkü nasılsa bir gün bitecek

Ve mektup kısmı başlıyor. Yine karşınızdayım işte. Bu ay mektup yağdı overdose'a yani mail! Sadece 2 disket geldi. Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Selamlar Zeb,
Eheh, Gameshow'suz (ve coğrafyasız geçen yıl yoktu ama bu yıl var) bir yıldan sonra tekrar mektup yazmak süper bir şey (hmm, azıcık edebi bir laf oldu, kahretsin Ayşın'ın önünde oturmamalıydım.). Nasılsın Zebani? Ne yaptın Gameshow yokken? Neyse, vallahi Gameshow olmayınca ben kafayı yedim, acayip cosmopolitan okumaya başladım, ideal erkek tip anketini 1058 kez yaptım, hep aynı çıktı (şey,neyse...heheheh). Neyse, adettendir, sorulara geçelim:
1) Metallica konserine gittin mi (ben gittim, yani sırf onun için taaaaa İstanbul'lara gittim)? Valla ben saha içindeydim ve çevredeki olaylara gülmekten konseri izleyemedim (aşırı derecede sarhoş olup şişelerle beraber yerlerde yuvarlananlar, Monster Magnet çalarken artistik olsun diye havaya girip, şarkının bildiği tek sözünü tekrarlayan ameleler, ama çok mavraydı ha.). Bu arada Fade To Black'i çalmadılar ya, öyle olsun (Adi James böyle mi anlaşmıştık?) (en azından Creeping Death çaldılar, o da bir şeydir.).
2) Ya, Zebani birşey soracağım, Zigana geçidi (ya da öyle birşeydi unuttum) nerede? Geçen gün anneannem bana soru sorup dalga geçti.
3) Yazın oyunsuzluktan Full Throttle ve Simon 2 'yi büyük bir azimle oynadım ve ZAFER! Sonunda başardım. Bunların devamı gelcek mi? Haberin var mı? Ya da ne?
4) Sen benim basketbol oynamama laf etmiştin, şimdi geldi aklıma, gel Ankara'ya kapışalım (Her ne kadar, hayatım boyunca point guard olmaya mahkum olsam da...) :(.
5) Biraz salakça bir soru olcak; ama spor ayakkabı önerir misin? Geçen gün gittik, sadece şunlar var: Fosforlu Nike, kenarları gümüş rengi Reebok, transparan Adidas (şaka değil, gerçekten).
6) Aklıma bir şey gelmiyor ya... Ben sana bilgisayarımı söyleyeyim, ne zaman ölmüş onu söyle: P-166, 16 ram, 2.1 gb harddisk, 2 MB VGA card, multimedia (R.I.P.) yorumun nedir?
7) Engin'in foyası çıktı Zebani, ne iş? Ehe, tamam üzülme :).
Neyse ne, şimdi bu kadar, devamı gelecek, sonra görüşürüz Zebani, BYE...
Ayça Turhan

Zebani: Way way, Eski hayranlar tekrar piyasaya düşmeye başladı. Naber Ayça? (sen buna cevap verme). Belki yeni okuyucularımız bilmez ama bu Ayça denen mahlukat öncelikle tembel tavuğun tekidir, Gameshow'un bilinen en kadın hayranıdır (o ne be?), kadın demişken şımarıktır, kaprislidir (ben nerden biliyorsam artık) ve size söylüyorum erkekler sakın asılmaya çalışmayın yoksa "abaza" diyecek kadar da açık sözlüdür. Gameshow yokken hayat çok sıkıcı idi Ayça. Ben senin gibi kafayı yemedim ama biraz boşluk hissettim. Ben de cosmopolitan okudum; günümüzün plastik kalpli kadınlarının biz erkeklerden ne saçma taleplerde bulunduğunu görüp gülmek için. Buldun mu erkeğini? Bana hiç sırnaşma. Lunaparkta çarpışan arabalara bindiğimde bile cevap yazmayı kendime görev addederim, hiç çekinmem:
1- Metallica konserine gitmedim, o sırada çalışıyordum ama gitmek içimden de gelmiyordu açıkçası. Konser çoşkusu denen o büyülü atmosferi en azından Metallica adına kaybettim anlaşılan. Yani pişman değilim, bir daha gelseler bir daha gitmem! Demek sen İstanbula kadar geldin ve Kamere uğramadın öyle mi? Merak etme yemeyiz. Biraz ayıyızdır ama delikanlıyızdır da (bu lafa ne diyeceğimi bilemiyorum).
2- Karadeniz kıyılarını Erzurum Kars yaylası üzerinden İran'a bağlayan yolun Trabzon Gümüşhane kesiminde olan geçit. Kızım senin neden coğrafyan bu kadar kıt? Şimdi sen İtalya Afrikada dersin bana. Otur sıfır. Önümüzdeki ay zigana dağlarını çalış da gel!
3- Geçen ayki Cosmopolitan da bu oyunlar hakkında bilgi yoktu ama "erkeğinizi kıskandırmak için 20 yol" isimli bir yazı vardı onun yerine. Orda yazıyordur belki. Yazıyorsa bana da bildir.
4- Bak Ayça Basketbol konusunda kiminle konuştuğunu bilmiyorsun! Zaten bu işler konuşmakla olmaz, Laf atmakla da olmaz, ANKARA'da hiç olmaz [konu bağlama da yeni yöntemler]
5- Tavsiye köşesine bak, orda yazıyor.
6- Yorumum artık o bilgisayarın teknoloji mezarlığına bir an önce gömülmesi gerektiğidir. Zaten sen bilgisayarlarla uğraşma otur ders çalış. Üniversiteyi kazanamayınca görücem ben seni [yani mecazi anlamda].
7- Ama daha benim foyam çıkmadı. Neyse açıklayayım bari: Aslında ben kadınım. Ve bol bol cosmopolitan okurum.
Demek bu kadar ha Ayça? Beni bırakıp gidiyorsun yani, her kadının bir gün çekip gideceği üzerine yazılan o salak pembe roöantik kitaplarda ki gibi. O

MEKTUP

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

zaman git, beni küllenen sevgimle yalnız bırak, mektupta yazma sakın [ay bu olmadı]. Geçenlerde birisi yanıma yaklaştı ve aynen şöyle dedi:
"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"

Prelist diyor ki;
İnsan etrafına baktı mı bir acayip oluyor bu düzende, getir bana oradan bir plütonyum kapsülü, demek geliyor içimden ya da güneş tutulmasını en iyi ve en yakından izlemeye çalışırken ay yüzeyinde cozur cozur yanan uzaylılardan biri olmak, tek hareketimle yer ile göğü birbirine katmak. Ne diyorum şahsen ben de bilemiyorum; ama çaresizlikten ne yapacağını şaşırmış biri olarak fazla da merak etmiyorum. Gameshow çıkıyor, kapanıyor, tekrar açılıyor,bunun sonucunda insanlar üzülüyor, seviniyor, şaşırıyor; ama etraflarında yatan cansız bedenlere karşı iğrenme duygusuyla kaplanmaktan başka bir şey yapmıyorlar, ben ne anladım ki bu işten? Bana kalsa ister MEG Japonya'ya gitsin, ister Vietnam'a savaşa; istersen yazı editörü ol, istersen padişah; ruhlarınız sizi terk edip bedeniniz bilinçsizce yer küreye düşmediği sürece; ne gerçek sevgiye kavuşabilirsiniz ne de sonsuz desteğe. Amacım toplumsal mesaj vermek değil (zaten verebildiğimi de sanmıyorum), sadece konuşmak istiyorum; haykırmak ve şeytanın suratına insanlığının tokadını güm diye oturtmak. Belki şu an "Ne saçmalıyor bu adam?" diyorsunuz, "Ne alaka?" diye de ekliyorsunuz, yapabileceğim bir şey yok, bu mektup yayınlanmaz ise benim kaybedeceğim hiçbir şey olmaz, kaybedecek olan duyarlı insanların saf, temiz, tavsiyelere açık yürekleri olur ancak. Tabi ki de biliyorum ki dergiyi okuyan insanların taleplerini karşılayabilmek için de yazımın belli bir formatta olabilmesi lazım, bu yüzden de bir şekilde bir yerlerimden soru çıkarmalıyım, aslında sormak istediğim o kadar çok şey var ki; ama hiçbiri oyunlarla alakalı değil (işte o anda kafama bir şimşek çakıyor ve Overdose bölümünün sadece oyunlarla ilgili olmadığını hatırlıyorum) ve sorulara geçmeye çalışıyorum beceriksizce;

1. Herhangi bir yolda yürüdüğünü varsay, yoruluyorsun, bedenin güçsüz düşüyor, o anda aklından bir sürü fikir geçiyor. Acaba en doğrusu biraz dinlenip ve aralarda başka molalar da verip yolun sonuna ulaşmaya çalışmak mıdır, yoksa gücünün yettiğince ilerleyip saygıdeğer at kardeşlerimizin yaptığı gibi bir yerde çatlayıp ruhunu teslim etmek midir (ve ayrıca ikinci seçenekte "Amacın uğrunda ölmek" düşüncesi mi yoksa "salaklık" mı hakimdir?) ?

2. "Uğultulu Tepeler" (Wuthering Heights) ne kadar da güzel bir film değil mi?

3. Kitap çıkarmak istiyorum, çıkaramıyorum; çünkü bu konuda hiçbir bilgim yok, benim neyim eksik? (çok şeyin!) E, peki ne yapmalıyım o zaman? (Ben nerden bileyim lan!) Bari hikayelerimi Gameshow'un yanında küçük bir kitapçık olarak verseniz?!? (Yahu biz dergiyi zor

Hikaye

Boşluk ile Dialog

"Gerçekten ben neyim biliyor musun?"
(Tabii ki bilmiyorum, hiçbir insan evrendeki varlıkların gerçek varoluş nedenlerini bilemez!)
"Bu çok genel ve yanlış bir yargı; sen, insan diyerek dünya üzerinde yaşayan ve seninle benzer dış görünüme sahip varlıklardan söz ediyorsun ve sanki hepsi ile en küçük parçasına kadar aynı olan bir varlıkmışsın gibi az uğraşılmış ve hiçbir değeri olmayan bir karara varıyorsun.Bizim için önemli olan varlıkların içindeki ışıklardır ve bu ışık evrendeki düşünme yetisine sahip olan her varlıkta farklıdır, bu yüzden de içindeki sese değil içindeki kuramsal ışığa kulak ver ve gerçek duygularını dışarıya dök.Sonuçta gerçek benliğine kavuşacak ve sadece varlıklarını bildiğin değil olup olmadıkları hakkında bir fikir bile yürütemediğin varlıklar hakkında da doğru kararlar vermeye başlayacaksın."
(Peki bu bana ne kazandıracak, evrenle bütünleşmemi sağlayabilecek mi?)
"Niçin bu kadar çıkarcısın ve gerçek amacının bu olduğuna emin misin?"
(Hiçbir zaman gerçek amaç yoktur, birine ulaştın mı kendine başka bir tane ararsın!)
"Senin dediklerin gerçek amaca ulaşmayı sağlayan ara yollardır ve onlar birer amaç değil araçtır."
(Ben gittiğim yolda yavaş ve emin adımlarla devam etmekten yanayım, onun için de bu araçlara ihtiyacım olduğu kanaatindeyim.)
"Asla ulaşamayacağın bir yere yavaş ve emin adımlarla gitmenin mantığı nedir?"
(Ulaşamayacağımı nereden biliyorsun?)
"Çünkü bir amacın var!"
(Peki amacım olmadan nasıl herhangi birşey yapacağım?)
"Amacın olmadı mı zaten birşey yapmış olacaksın."
(Peki bu da bir amaç değil mi ?)
"Bakış açına bağlı; eğer amacını "hiçbir amacım olmayacak" şeklinde yorumlarsan elde edeceğin tek şey boşluğa karışmak olacaktır..."
(Yani sen...!)
"...ve eğer amacını "bütün amaçlarımdan kurtulacağım" şeklinde yorumlarsan amacının olmaması kavramı kendiliğinden ortaya çıkacak ve..."
(...?!?...)
"...kendi benliğine kavuşacaksın!"
(Yani içimdeki ışığa kulak vermiş olacağım!)
"Evet!"
(Peki o zaman ne olacak?)
"O zaman boşluğun küçücük bir parçası olacaksın!"

CAN YAMAK

Can eğer adresini verirsen bu ayki oyun ödülünü göndeririz!

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISINIZ?

UYUZ OLURUM

İşte tekrar başladı. Uyuz olduğunuz şeyleri göndermeyi ihmal etmeyin. Uyuz olun, uyuzluk yapın ama burayı malzemesiz bırakıp beni de uyuz etmeyin!. Bu ay giriş benden...

- Mönitörümün üstündeki kertenkeleyi mıncıklayan tüm Kamer camiasına...
- Sokakta bağıra çağıra top oynayarak büyük gürültü kirliliği yaratan veletlere [nerden buluyorlar o kadar enerjiyi]
- Elinde cep telefonu ile dolaşıp ego satan ve süslü egzotik kafes kuşlarına benzeyen kuş beyinli kadınlara...
- İyice et pazarına dönen magazin basınına...
- Hiç tepki vermeyen ya da herhangi bir olay karşısında aşırı tepki veren taksicilere
- Yaşlı insanların tutuculuğuna
- MTV tarzı Post modern takılmayı marifet sanan şapşallara
- Bara gidip kadın avcılığı yapan bol hormonlu öküzlere.
- Yeni doğmuş hayvanları sokak ortasında pazarlayan hayvanoğlu hayvanlara
- Kedilerden nefret eden MEG'e
- Bazen de kendime...

NEDEN ACABA?

- Eğer gözümüzü kırpmassak kör oluruz...
- Kapitalizm yerine bilimsel Sosyalizm gelirse büyük savaş çıkar [ayy...bunu boşverin!]
- Kadınlar da renk körlüğü olmaz
- Atomlar son yörüngelerini 8 elektrona tamamlamak isterler

GEL DE KANITLA

- Konuşma hızımız 33'lük bir plağın hızında olsaydı uygarlık bu kadar gelişmezdi!
- Narcissus sudaki kendi yansımasını görmeseydi aynalar icat edilmezdi
- Beynimiz oksijeni depo edebilseydi kalp krizlerindeki ani ölümler engellenebilir, soluksuz yaşayabilir, daha derinlere dalabilirdik (bunun sonu yok)
- Ölüm olmasaydı, sonsuzca yaşasaydık, yaptıklarımızın hiç bir anlamı kalmazdı (derin bir mesela iyi düşünün)
- Overdose olmasaydı, Gameshow daha fazla var olamazdı (haydaaa!)

çıkarıyoruz, bir de senin hikayelerinle mi uğraşacağız!) Ama siz de hiç yardım etmiyorsunuz ki! (E, bu bizim görevimiz) Sağ olun o zaman! (Teveccühünüz)
4. Soru sorarken numaralandırmak çok komik bir olay, tamam belli bir düzenlilik için gerekli ama bir yerlerde kusursuzluğu arayan bizler niçin normal hayattaki konuşmalarımızda da sorularımızı numaralandırarak sormuyoruz? (Saçma sapan bir tavsiyeydi belki de!)
5. Allah aşkına, benden başka kaç kişi yatarken annesinin burnuna dayadığı bir litreye yakın muzlu sütü içmek zorunda kalıyor?
6. Aslında ne güzel bir iş yapıyorsunuz siz! İlginçsiniz bir anlamda, ben bilgisayar dergisi almam; ama oyunlar hakkında da bilgi sahibi olmak isterim; Gameshow'u bir anlamda geyiklerle dolu bir mizah dergisi gibi alıyorum, oyun açıklamalarına sırf bakalım aralarda güzel laflar geçiyor mu, diye göz gezdiriyorum, oyun ve bilgisayardan uzak bölümlerini büyük bir zevkle okuyorum, bilgisayarla bu kadar içli dışlı olmama rağmen Gameshow'un bana bu konularda çok çok az yardımı oldu (tekrar açıldığınızdan beri çıkardığınız ikinci sayı şu an yanımda ve verdiğiniz iki CD'ye de daha bakmadım bile). Bu bir kötüleme değil; bunlara rağmen derginizi onuncu sayıdan beri kesintisiz olarak alıyorsam sizde ayrı bir olay var demektir, sizi saygıyla selamlıyorum ve sizin isteğinizle

1- Bu sorunun cevabını varsaymak değil, yaşamın özetliyor zaten! Benimkini merak ediyorsan söyleyeyim. Soru bence yanlış çünkü böyle bir soruya "ya o, ya da öteki biçiminde cevap verilmez". Ben vermem. Varsayımlarda bulunuyorsan önüme koyacağın seçeneklerin "özellikle de böyle yaşamla ilgiliyse" daha esnek olması lazım. Çok fazla faktör var, hatta sayılamayacak kadar çok. Benim aklıma gelen faktörleri senin sorunun neresine koyarsam koyayım hiçbir sonuç vermiyor. Vermez de zaten!
2- Güzel film, hatta şimdiye kadar seyrettiğim en iyi 3 filmden birisi, mükemmel bir kurgusu var, hikaye de sağlam demek isterdim ama malesef seyretmedim. Bana VHS video kaset olarak gönderir misin? [artık bu işlere girmenin zamanı geldi. Disketten sonra VHS kaset! Hmmm, bunu bi düşüneyim].
3- Sorunun içindeki parantezlere katılıyorum. He he!
4- Şu anda konuşuyor muyuz? Bi de "kusursuzluğu arayan bizler için" demişsin. Siz kimsiniz? Kusursuz örgüt mü? Merak ettim!
5- Haaa anladım, sen bu yüzden böyle olmuşsun. Evladım O muzlu süt işte böyle kusursuzlar için kusurlu düşünceler yaratıyor. E kimse sizi kıskanmasın diye kendinizde biraz kusur bırakmanız lazım. Annen bunu anlamışda sen anlamamışsın.
6- Bunu tüm ekipçe övgü olarak alıyoruz ve teşekkür ediyoruz. Ama oyunları yazanları da okumanı tavsiye ediyoruz. Bunu biz yapıyoruz. Bizim kim olduğumuzu biliyorsun! İlk olmasına rağmen fena değil. Duyarlı mektup kategorisine beşinci olarak girdi bile [ilk dördünü hayatta söylemem!]. "Boşluk anlamsızlık değil" gibi cümleler de inan ki herşeye bir anlam bulmaya çalışan insanın tarihsel bir takıntısıdır. Hatta varloşunun en gerekli zihinsel eylemidir. Bir sene önce Kaddafi kulağıma şöyle bişey söylemişti hala hatırlarım: **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"**

Mesela, belli bir yaştan sonra -yirmi, yirmi beş falan- bilgisayarla ilgilenen kişilere
"Çocug musun da hala bilgisayar
Veya yaşın yirmi beşi geçtiyse Bu tür baskılar genç

olmadığı sürece bu derginin, asla tarihin tozlu sayfalarına gömülmeyeceğini duyurmak ve bildirmek istiyorum.

Sonuç itibariyle böyle bir mektup çıkarabildim, bu benim herhangi bir yere yazdığım ilk mektup (adetim değildir dergilere mektup yazmak), onun için kusurlarım olduysa affeyleyiniz. Şunu da unutmayın ki boşluk anlamsızlık değil; düşüncelerin, onlara etki eden kuvvetler olmaksızın, serbestçe dolandıkları sınırsızlık ve aykırılıktır...
Can "prelist" Yamak - canyamak@hotmail.com

Zebani: Can, insan etrafına baktı mı artık acayip olmaması lazım bu düzende. Adı üstünde bir "Düzen" bu. Yaşamın içinden geçtiği bir yolsa bu, buna uyum sağlamak gerekiyor. Bana 5 sene önceki halimi hatırlattın. Ben de böyle konuşurdum, duygudan duyguya atlardım, düşüncelerim hızlı ama dağınıktı. Böyle cümlelerle kendimi avutmaya çalışırdım, şikayet ederdim, sızlanırdım. Ben de kendime "çaresizim" derdim. Ne için çaresizsin? Yaşadığın için mi? Neyi ne kadar umursamıyorsun? Umursamamak sana özel bir haz ya da ego mu sağlıyor? sözde Ruhlarımız bizi terkedip bedenimiz yer küreye düşerse gerçek sevgi ve gerçek desteği bulacağız (sözde!). Gerçek sevgi ve gerçek destek de ne? Sen bunu nasıl tanımlıyorsun? Bunlar bence sadece cümlelerden ibaret! Zaten bunun için toplumsal mesaj veremessin. Ama konuşabilirsin tabii, hatta haykırabilirsin de. Hatta ve hatta bana haykır:

ALO ZEBANİ;
N'aber görüşmeyeli? Sen bir yıldır, doğru düzgün mektup cevaplamadığın için unutmuşsundur bu olayları heralde. Hep tipini merak etmiştim zaten. Engin ablaya(!) aşık olduğuna göre bir şeyler sezmiştim. Çünkü ben en baştan beri biliyordum Engin'in ablamız değil, has ve has abimiz olduğunu. Neyse,sen sorularıma cevap ver başka ihsan istemez. Hadi:
1) Fifa falan oynar mısın sen? Oynuyorsan gel sana multiplayerda altı çekeyim!
2) Poster vericek misiniz? Yoksa beş ay boyunca her mektupta aynı soruyu okumaktan sıkılmayacak mısınız?
3) Matrix'i beğendin mi? Neo en sonda telefonu kapadığı an başlayan metal, seni de gaza getirdi mi?
4) Niye Prince Of Persia 3D oyununun cheatleri yok? Sen bilirsin bu işleri!
5) O karmakarışık sayfanda, amuda kalkıp

DİsKEt, mail ve HikaYe KAmpanyaSı yeniden başladı. Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

üç buçuk salto atınca okuyabildim birkaç cümleyi. Gelsinler artık köşesinde diablo2, driver falan eylül'de çıkacak demişsin, ekim'e geldik hala yok! Dalga mı geçiyorsun kardeşim sen?
Son soru) Tavsiye sorabilir miyim? (ehuhuhheeu)
Sorularım bu kadar. Cevaplarsan bahtiyar olurum. Cevaplamazsan da taa Ankara'dan Kamernet'e gelip, seni bulurum. Bulup da ne yapacağımı yazmayacağım, süpriz olsun! ;)
Haydi kal sağlıcakla! (sağlıcak kim?)
Hakan"Prince of Türkiye"GÜREL

Zebani: Senin mektubunu okuduktan sınra birden hatırladım! Bu tip abidik gubidik başlangıçlı (he he) mektuplar almayalı ne kadar uzun zaman olmuş? Tipimin merak edilecek bir hali yok. Son derece yakışıklı ve karizmatik bir yazarım diycem ama şimdi aynaya baktım da içinde bana bakan bir maymun gördüm. Ve maymunlar sanıldığının aksine mektup cevaplamak gibi bir yeteneğe de sahipler:
1- Dünya da hatta ve hatta tüm galakside Fifa oynayan herkesi yenerim. Seni de öyle bir yenerim ki bunun yarattığı psikozu kaldıramaz ve intihar edersin. Burçak ediyordu az kalsın.
2- Posterden çok daha ilginç şeyler vereceğiz ama süpriz hayatta söylemem [hala düşünüyoruz da!]
3- Matrix'i beğendim. Son derece ukala ve

görsem beğenirsin: **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"**

Sevgili Zebani...
Mailime verdiğin sevgi dolu cevapdan sonra ikinci mailimi yazmaya karar verdim :). Söleyecek başka bir şey bulamıyor ve sorularıma geçiyorum:
1) Ultima Online'ı alalı yaklaşık üç ay oldu ve şu ana kadar tam zevk alamadım. Çünkü çok lag var ve bu insanı bayıyor. Artık temennimiz Sanana Inc.'in bir an önce serverı açması. Sanane Server'ı ile ilgili bilgin var mı?
2) Outlaws vardı bir zamanlar (hala var:)). Sevgili Lucas abimler yenisini yapmayı düşünmüyolar mı?
3)Diablo2'de yüklerken cd-key isteyecekmiş. Bu sorun değil de, bir de battle nette oynamak için şifre olcakmış, diyorlar... Aslı var mı acaba?
Sorularım bu kadar. Yayınlaman ümidiyle, bye bye...
Faruk'Sir_DestinY'Öztürk

Zebani: Rica ederim [mail de ne yazmıştım ki?

"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN" oyununun oynadığı. Şaşırmakta gecikmedim!

Merhaba Polat Yarışçı;
Öncelikle nasıl giriş yapsam, diye düşünüyorum. Bir türlü olmadı, ben de fazla kasmadım kendimi hemen sorularıma geçiyorum.
1- Ha bire Alestadan alın oyunu, diyorsunuz; aldım. Ne oldu? Bozuk çıktı. Tabi hepsi değil de Prince of persia 3d'yi aldım, oyunun bazı yerlerinde kilitlenmeler oluyor. Sonunda kendimi saniyede windows ekranında buluyorum. Neden oluyor bu anlayamadım? Başkasında denedim onda da aynı sorun ortaya çıktı. Bu sorun Drakanda da oluyordu.
2- Cine 5'i çözecek ses programı yok mu? Kaç gündür interneti aradım, programlar çektim. Hadi görüntüyü yaptım, ses bir türlü olmuyor. Bana iyi bir program önerir misin? Çok lazım (basket maçları artık şifreli)... Bir de Teleon'u dowload edeyim, dedim onlarda da virüs var. Buradan

oynuyong layn!" derler, bazı cahil ve geri kafalı insanlar. ve hala bekar bir erkeksen hor gözle bakarlar sana. kadınlara daha çok yapılır ülkemizde.

hiçbir boku beğenmeyen, hala eski kasık fransız filmlerini dünyanın en iyi filmleri seçen eleştirmenciklerin anlamadığı şey, filmin, altyapısındaki felsefe ile son teknoloji ile yapılan action sahnelerini mükemmel bir şekilde birleştirdiği [aklıma geldi de bu uyuz eleştirmenler]. Son müzik beni malesef gaza getirmedi.
4- Bu ay olması lazım. Yoksa Merti dövün, ya da durun siz zahmet etmeyin!
5- E bizde böyle duyumlar aldığımız için yazmışız. Sıcak sıcak okuyasınız diye. Geç geldiyse biz niye suçlu oluyoruz? Sen dayak istiyorsun anladım ben!
Son cevap- İstersen bi dene!
Ankaradan kalkıp Kamernet'e geleceksin ha? Kendine işkence ediyorsun yapma böyle. Bağlan www.kamernet.com'a olsun bitsin. Dün Beyoğlunda yürürken sinema afişinde ne

he he].
Söyleyecek bişeylerin yok ama soracakların çok bu nasıl iş?
1- Geçen ay ki Online Gaming köşesinde bu server'la ilgili yazı var. Evladım okumuyor musun o köşeyi?
2- Lucas abin şu anda Star Wars'dan gelen parayı saymakla meşgul. Hatta para saymaktan avuç içi kanseri olmuş diye söylentiler var. Ancak bundan sonra belki [yani: hayır bilgi yok].
3- Artık her firma oyun ünlü ise kendince orijinal bişeyler yaratıyor. CD-key ile ilgili bişey duymadım ama battle net'te ki şifre olayı doğru. İnsanın Hacker olası geliyor [tehlikeli ama zevkli].
Eee! bu kadar mı? Galiba kısa bir mail yazmışım sana. Sen de kısa kesen bir insansın anladığım kadarıyla. Ama esas anlamadığım Fransada ki tiyaroların birisinde

herkes duysun bunu.
3- Bende, bazı oyunlarda, örneğin yine prince of persia 3d'de, konuşma seslerini duyamıyorum. Başkalarında baba gibi çıkıyor. Ses kartım Sb AWE pcı 64.
4- İyi bir animasyon programı önerir misin? Ben lightwave'yi gördüm müthişti. Bu programı cd'de yayınlar mısınız?
Sorularım bu kadar. Kaliteli ve her zaman sorulmayan soruları yayınlarsınız her halde.
TOSYA (GÖKHAN)

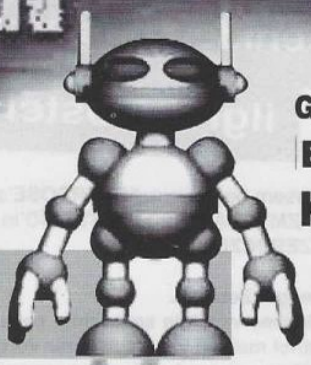
Zebani: Eğer giriş yapmakta zorlanıyorsan yapacağın en iyi şey doğaçlama aklına ne gelirse yazmak [sonra da silmek]. Yalnız girişlerdeki bu düşünce kabızlığı anladığım kadarıyla soru yazarken geçerli değil. Ben de kendimi bildim bileli soru sorlduğu andan ancak 1 saniye sonra cevap vermeyi adet

PLAYSTATION 2: Konsol savaşlarına son hızla devam!

uzaylılar PS2'yi tanıtıyorlar (kadın olduğuna bakmayın)

Ajanlarımızın geçen hafta Tokyo'dan verdiği mühim haberler bize şunu bir kez daha gösterdi ki bu Japonlar uzaylı. Ellerindeki teknolojiyi sırf bizi daha fazla şüphelendirmemek için zararsız işlerde kullanıyorlar. İşte Playstation 2 de böyle bir fikrin ürünü. Sega'nın son makinası Dreamcast çıkarda Sony boş durur mu? Bu uzaylılarda gelişmiş bir oyun konsol makinasını piyasaya sürmeye hazırlanıyorlar: Playstation 2. Nedir özellikleri? Bi kere içinde DVD-Rom olması. Yani canınız istediği zaman DVD filmler seyredebilirsiniz. İyi bir özellik. Ayrıca 8 Mb Memory Card'ı var. Bu da eskisinden 250 kat fazla data transferi yapabiliyor demek. Dual Shock 2 analog kontroller ise sadece göz boyamak amacıyla yapılmış; yoksa yeni bir teknoloji değil. "Süper ses ve DVD video ile geleceğin ev oyun bilgisayarını kullanıma sokuyoruz böylece" diyor baş uzaylı Ken Kutaragi. Ha fiyat mı? Sadece 38.900 Yen, ya da 375 dolar filan.

SANALOĞLAN



**Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!**

bir sanal oğlan macerası daha: NBA DRIVE 2000

Bazı insanlar vardır. Onlar yanlış zamanlarda doğmuşlardır. Bu kadersiz insanlar çaresizce içinde bulundukları zaman dilimine meydan okurlar. Örnek bol. Misal Ertunç. Bu arkadaşımız, 1940'lı yıllarda Nazi Almanyasında doğmuş olması gereken bir zat-ı muhterem. İkinci dünya savaşı, belki o orda olsaydı başka şekillenirdi. Polat mesela... O doğru zaman diliminde var olmayı başarsaydı, takriben beş yüz yıl kadar sonra doğacaktı. Bir bilim kurgu manyağı olan, hatta, manyak demeyelim de, mükemmel insan diyelim (editör olduğunu hatırladım) bu arkadaşımız, kardeşimiz, üstün insan, öperim abi... Sayfamı renkli yap abi? Tamam abi, yapma. Öperim abi...Efendim sonra, bu güzel insan geçen beni yine çağırdı. Bazı kadınlardaki muayyen durumlar gibi bizim derginin de muayyen günleri vardır. Bu günlerde Polat insanları çağırır ve onların kafalarına bir takım cd'ler fırlatarak onları yazı yazmaya teşvik eder... Ne ince bir yöntem! Disket oyunları zamanında kabul edilebilecek olan bu davranış cd'nin keşfi ile bizler için bir yük olmaya başladı. Bu onur kırıcı hareketin aslında yazarları kötü yönde etkilediğini söylediğimde, kenarda, geçen aydan kalan roketatarına baktı, bana baktı ve "hade leng" dedi. Ben de "peki lan"... Görürsün dedim... Arkamı döndüm. İki adım attım. Arkadan bir şey uçarak kafama çarptı ve yere düştü. Üzerinde Age Of Kings yazan CD'nin üzerine baktım ve ona "Koklama" dedim. Gözlerimin içine baktı ve bana "Hoooma" dedi. Age of Empires köylüleri tadındaki diyaloğumuz bu iki kelimeyle sona erdi.

AGE OF KINGS

Age of Empires bundan iki yıl kadar önce Kamer'de unutulmaz oyunlara sahne olmuştu. Age Of Kings geçen iki yıl içerisinde pek birşeyin değişmediğini gösterdi. Hala Engin oyunun bitimine doğru ucuz ve altın gerektirmeyen ünitelerden yüzlerce yaparak suyunu çıkarıyor. Hala Emin'in gözünü altınlar bürümüş durumda, hala Rauf oyunda her geçen gün yeni birşeyler keşfedildiğini savunuyor. Hala Burçak dünya şampiyonunu yendiğini idda ediyor. Şu sıralar Kamer'deki tek eksiklik Tayfun'un "Urun yiğitlerim!, Koman gazilerim!" naraları. Bu eksikliği, Edip'in sakalını kaşıyan cool tavrıyla kapatıyoruz.

Bu oyunu sevdim arkadaşlar. Age of Empires'ı ve Rise of Rome'u da sevmiştim. Bazı mouse ve keyboard yatkını yeni yetme bilgisayar veletlerine, stratejinin ve aklın gücünü gösterdiği için sevdim bu oyunu. Her ne kadar intro'sunda komik satranç paralel kurgusu olsa da; ve bu saçma filmsel anlatım komik dursa da, yine de bu, oyunun satranca olan benzerliğini de değiştirmiyor. Oyunu çok iyi oynadığını idda eden bir zat'a karşı iyi bir planınız varsa, ve bu planınız hakikaten iyiyse kazanmamak işten bile değil.

Bu oyunda Türkler savaşçı millet olduğundan mıdır nedir bilinmez, gerçekten çok iyi bir ırk. Yakında rush ırkları ortaya çıkar, diye düşünüyorum. Sonra Türklere olan ilgi biraz azalır. Ama yine de iyi bir oyuncu Türklerle harikalar yaratabilir. Elemanların Türkçe konuşması ve konuşuş şekilleri ayrıca komik.

Age Of Kings güzel oyun arkadaşlar. Tavsiyem tez vakitte bu oyundan bir adet edinip zevkten ve eğlenceden kudurup delirmeniz istikametinde olacaktır. Niye böyle Osmanlı ağzıyla davrandığımı bir düşünün bakalım.

raufolcay@sanaloglan.com

Maillerinize inanılmaz önem verilicek, cevaplanılacak, sevilip okşanacaktır.

siteme beklerim efendim
www.sanaloğlan.com

Pis bir cadı bu! aman diyim satışmayın! hele hiç asılmayın!!

Cadı Nesime gururla lanetler

Sevgili Zebani seni Allah'a havale ediyorum.....
Siz benim ne "Cadaloz" ne de geçen sayıda olduğu gibi "Cadloz" olmadığımı artık biliyorsanız bu konuyu daha da uzatıp, aslında adımın öyle değil de böyle olduğu konusunu bu köşenin varoluş sebebi haline getirmek istemiyorum. Biz aramızda anlaştıktan sonra köşemin adı "Çataloz" olsa ne yazar.

Zebani'yle uğraşmayı bırakmam, asla pes ettiğim anlamına gelmiyor tabi ki. Ben sadece ona düşünmesi için biraz zaman tanıyorum (Zebani ve düşünmek... Uzun bir zaman tanımam gerekecek.) Bu süre içinde iyice düşündükten sonra, sonunda doğruyu bulmuş olmanın verdiği mutlulukla bana gelip, önümde saygıyla eğilerek şöyle demesini ümit ediyorum :
"Sevgili Cadı Loz...Beni affedin, lütfen. Sizin gibi güzel ve ince bir cadıya ben nasıl böyle davranabildim? Şu an karşımda parlayan bu ışığı göremeyecek kadar nasıl kör olabildim? Adınızı bile doğru dürüst yazamayacak kadar cahil miydim ben bir zamanlar ? Cadı Loz...Cadı Loz...Üstelik ne de güzel bir adınız varmış bir anlamı olmalı...Ah, lütfen, bir zamanlar sizi kızdırıp üzme cesaretini gösteren bu kulunuzu affedin..."
Ama muhtemelen ona tanıdığım süreyi, düşünmek yerine diet kola içmek için harcayacak ve biriken şişelerin arasında sıkışıp kaldığı yerden geğirip şöyle diyecek:
"Ha?"

Neyse yine de onun bu süreyi iyi değerlendireceğini düşünerek Zebani Dosyası'nı kapatıyorum. Şimdi yeni bir dosya açma zamanı... Blair Cadısı Dosyası...

Hiç hayatınızda kendinizi bir şeye hazırlayıp, onla ilgili hayaller kurup, bu hayallerin gerçekleşeceği anı düşündükçe heyecanlandığınız oldu mu? Peki hayalini kurduğunuz o an gerçekleştiğinde sonucun sizi hayal kırıklığına uğrattığı oldu mu? Yoksa bu hayal kırıklığının adı Blair Cadısı mı? Benim için evet... Dünya üzerinde bir cadının beni bu kadar hayal kırıklığına uğratabileceğini aklıma bile getirmezdim. Cadı, dedik bizden biri deyip bağrımıza bastık; ama onun yaptığına bak. Film boyunca hatır için bile görünmedi. Yok bu Blair Cadısı kadar kendini ağırdan satan bir cadı daha görmedim. Üstelik hastalık derecesinde kaprisli, gayet çirkin, at gibi kıllı bir cadıdır. Aslında düşününce filmde neden görünmediğini anlıyorum. Ben de onun yerinde olsam görünmez ve bu kadar kılla "Kurtadam Paris'te" filmindeki kurtadam rolünden başka bir rolü kabul etmezdim. Sanki dünyada başka cadı mı yoktu da seçe seçe Blair Cadısı'nı seçmişler. Tabi gerçek bir cadı görmemişler ki şöyle güzel, alımlı, rol yeteneği olan (üstelik vücudunun at gibi kıllarla kaplı olması gibi bir sorunu olmayan) bir cadı. Evet, itiraf ediyorum o filmde ben oynamalıydım. Adımı filmin afişlerinde hayal edebiliyor musunuz? Zebani'nin elinin değmediği afişlerde başrol oyuncusu olarak adım en üstte, hiç yanlışsız ve büyük harflerle "CADI LOZ" olarak yazılmış. Tüm yeteneğimi sergilediğim LOZ CADISI filmi ile hem şöhret basamaklarını tırmanıyorum hem de başarıdan başarıya koşuyorum. Kalan zamanlarda da kazandığım paraları deste deste dizip yüksek atlıyorum (Ne yorucu...Şöhretin bedeli işte...). Yine, birgün, başarıdan başarıya koşarken Zebani'yle karşılaşıyorum. Üstü başı perişan vaziyette, elinde diet kola şişesi bir köşede kıvrılmış bana bakıyor. Önce tanıyamıyorum sonra diet koladan anlıyorum. Ürkek ve mahçup bir şekilde benden imzalı bir resmimi istiyor. Ben de bir resmimi bulup "ZEBONİ'ye sevgilerimle" diye imzaladıktan sonra kahkahalar atarak koşmaya devam ediyorum. Hayali bile ne güzel... Neyse, gerçeklere dönelim. Film bende gerçekten hayal kırıklığı yarattı. Ben bu filme gerilmeye, gerilimden tüm tırnaklarımı yemeye gittim. Üstelik bu şekilde yapmaları için üç cadı arkadaşımı da ikna ettim. Sonuçta tırnaklarımızı yedik. Ama bu film böyle mi devam edecek, demekten... Şimdi istediğimiz kıvama geldi, dediğimiz anda filmin bitmesini ise ancak alçaklık olarak açıklayabiliyorum. Bir sinema dergisinde bazı kişilerin bu filmi izledikten sonra korkudan psikolojilerinin bozulduğunu ve bazı günlük işlerini yapamayacak hale geldiklerini okudum. Ne şimdi bu? O zaman ben farkında olmadan, sıkıntıdan, filmin bazı yerlerinde uyudum ve muhtemelen benim de psikolojimi bozacak sahneleri kaçırdım. Aslında amaç psikolojiyi bozmaksa bunu başardılar. Korkudan olmasa bile sinirden... Üstelik binbir minnetle benimle gelmeleri için ikna ettiğim üç cadı arkadaşım; artık benim tavsiye ettiğim tuvalete bile gitmeyeceklerini söyleyip, onlara ne yaptığımı anlamam için bir yıl boyunca beni zorla Julia Roberts filmlerine götüreceklerini de sözlerine ekliyorlar. Keşke çarmıha falan gereceklerini söyleseydi.

Blair Cadısı filminden etkilenmek için inanın herşeyi denedim. Baktım ki bu filmin beni gereceği filan yok iş başa düştü diyerek kendi kendime telkinde bulunmaya başladım: "Düşün ki sen bir FBI ajanısın (Ajan Loz...FBI'dan...Kulağa hoş geliyor.) ve bu kasedi sen buldun oturup tek başına izliyorsun. Dünya bu kasedin varlığını öğrendiğinde yer yerinden oynayacak." Ama yine olmadı. Bu sefer de "Gecenin bir yarısı ormanda karşısına şu Blair Cadısı denen yaratık çıktığında insan korkudan adını bile unutur değil kamerayı alıp çekim yapmak..." diye düşünmekten olaya giremedim (Tabi bu her zaman geçerli değil. Ormanda benim gibi güzel ve çekici bir cadıyla karşılaştığınızda kameraya çekmemeniz aptallık olurdu.).

Neyse Blair Cadısı'ndan bu kadar bahsettiğim yeter. O benim adımı bile anmıyorken ben neredeyse bütün sayfayı ona ayırdım (Şimdi okuyup havalara girsin istemem.). Sizden bir şey istiyorum. Hayatınız boyunca sizi sinir eden bir sürü olay olmuştur eminim. Bu olaylardan sizi en çok sinir edeni bana yazmanızı istiyorum. Açıklamak istemediğiniz isimleri ve mekanları kafadan atabilirsiniz... Sonra da beraber bu olaylara neden olanları nelere çevirebiliriz bir bakalım olur mu?

Şimdilik bu kadar... Gel bakalım Tırmık... Zebani ona tanıdığım süreyi nasıl değerlendiriyor, gidip bir bakalım...

nesra@netone.com.tr.

Bunlar sidik yarıştırır yıllardır ve ne birinir ne birinden ne de

edinmişimdir:
1- İki sebebi olabilir: birincisi 3D kartının olması şart. Hatta şarttan da öte [ismi ne oluyorsa artık]. Kamerdeki ucuz 3D kartlarla bu sorun olmaz [öhö!]. İkincisi ise 64 MB Ram'in olmalı. "Oha bu kadar da olmaz" dediğini duymamış olayım! Kamerdeki RAM'ler....
2- Cine5 bende dekoder olarak var. Yani parayı bastırıp zamanında aldım ve inan ki bu bilgisayardaki CINE 5 mevhumlarıyla ilgili en miniğindende olsa bir bilgim yok. Yani bilmem kaç dolar ekran kartı alıp bir dolu ucubik uğraştan sonra CINE5'i seyretmek [kalite de düşük] bana biraz saçma geliyor. Orijinalini alırım daha iyi [ay ne diyorum? ben de zaten var].
3- Bakınız birinci soru, sonra 4. cevap. Olmassa mektup sonu
4- Eğer evde amatörce uğraşacaksan Lihgtwave çok iyi program. Benim önereceğim progran senin cebinde tarifi mümkün olmayan hasarlar meydana getireceğinden söylemiyorum. Yalnız bu Programın internette Crack versiyonları zibil gibi. Cd'de ise Lightwave'i vermemiz teknolojik korsanlığın zirvesi olacağından şimdi de ben "Çüş artık! bu kadarda olmaz ki" diyorum"
Kaliteli ve her zaman sorulmayan sorular bunlar ise 8 yıl önce girdiğim üniversite sınavında **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** ne demektir sorusu hakkında ne düşünüyorsun?

Selam Zebani;
Nasılsın görmeyeli? Bir yıldır sıkıntıdan patlıyordum, imdadıma yetiştiniz. Gameshow'suz hayat ... benzer (İstediğinizi yazın). Neyse, soru moduna geçiyorum. Uhuhuh!
1- Ya, şu Homeworld denen oyun ne zaman geliyor. Bizim burada (Ankara) gördüm ve hemen yapıştım. Bir baktım, adi herifler demo versiyonunu cd'yi koymuş. Valla bunu yapana ne diyeyim ben artık. Betaya, virüslüye, crack edilmemişe alıştık; ama bu da fazla...
2- Uhuh, Metallica konserine gittin mi? Göremedim de... Ayrıca şu son garage inc. albümleri için ne düşünüyorsun? Kasım'ın ilk haftası orkestrayla verdikleri konser albümü çıkıyor... Bu arada müzik olayına girmişken benden sana tavsiye (muhuh) Machinehead (burning red türü seviyorsan mükemmel), Iced Earth, Anathema(mükemmel).
3- Abi, işte (bence) Türk gruplarında zirve...THE CLIMB. Bu grup, resmen, dünya standartlarında kayıt kalitesi parçalar, ensturman kullanımı. Mutlaka bulun, buldurun, kesin,öldürün!
4- Neyse, bu son soru. Bana, şöyle iyisinden, bir iki death veya trash grubu tavsiye etsene (In Flames,Testament hariç).
Bu arada cd hakkında atıp tutanlar... cd MÜKEMMEL! Daha cd'nin ismini duyup da karşı çıkanlar önce bir içine bakın. İşinize yarayacak şeylerle dolu!...
Abi, ellerine sağlık, dergi dizaynı süper. Böylesini görmedim.Kendinize iyi bakın.Bu arada yorulma, ben yazayım şu cümleyi "MEKTUPLARINIZI SADECE DİSKETTE YOLLAYIN. HEE, BİR DE MAILLE YOLLARSANIZ GALAKSİLER ADINA MİNNETTAR KALIRIM!"

Zebani: Gameshowsuz hayat çölde mahsur kalıp su aramaya benzer, bulamassanız ölürsünüz [oha!], bulduğunuzda lıkır lıkır içersiniz
[bu tip boşlukları doldurma işini bana bırakmayacaksın!]. Ama cevap işini bana rahatlıkla bırakabilirsin ki bu iş seçilmiş ve biçilmiş kaftanım [ay iğreniyorum kendimden ve insanlığımdan!]:
1- Aslında geçen ay gelmişti ama Demoydu. Bu ay sağlamı geldi ve açıkladık. Burçak atladı hemen oyunun üstüne!
2- Konsere gitmedim ve eee [bakınız Ayçanın mektubu]. Son garage albümlerinin ilk CD'si bi boka benzemiyor ama diğeri zaten eski klasik Garage Ep'sinden oluşuor ki o mükemmel. Machine Head'in son albümünü [Burnin Red] aldım. Diğerlerine göre biraz vasat kalmış. Iced Earth ve Anathema ise zaten olağanüstü. Melodik müzikal patlama...
3- İlk defa duyuyorum [işte medya olayı bu!]. Grubu bulmaya, buldurmaya, kesmeye ve öldürmeye çalışacam [olmadı!].
4- Sana eski bir Trash grubu tavsiye edeyim: Sadus. Olağanüstü güzel müzik yapıyorlardı [anladın sen!]. Death istiyorsan bir an önce Dark Tranquillity'nin tüm albümlerini hatta ve hatta grubun kendisini bulmaya, almaya, kesmeye ve öldürmeye çalış [burdan ekmek yok anlaşıldı!]
CD hakkındaki tartışmalar sona erdi. Şimdilik sular durulmuşa benziyor. Bu konuda tekrar kabarmasını istemiyoruz, ama şunu bilin ki Gameshow hep CD verecek [bak şimdi!]. Dizayn ile ilgili söylediklerin için teşekkür ediyorum. Son cümle ise öyle değil, şöyle: **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"**

Selam Zebani...
Valla, dergi kapanınca sizin çok kalitesiz bir şekilde taklitinizi yapan (uyduruk bir yarışmada Kemal Sunal taklidi yapan maymun herifler gibi) dergilere kalmıştık ki kurtardınız bizi. Bu arada kaşla göz arasında cd verelim, yok vermeyelim mavrasına da son verdiniz; fakat kimse "Ohaaa, cd verdiler!" diye abarmadı (ohaaa)... Soru neyin sorayım...
1) Megadeth'in yeni albümü değişik olmuş (bayağı değişik); ama güzel mi olmuş (mu) bilemem (Bunu soru gibi algıla,

rapor no:2 Deli doktoru

Deli Doktoru Zebaninin Kamerdeki tipler üzerine kişilik yorumları

MERT

Sürünün aşığı, şairi ve sevgi adamı. Engin bilgisi ve yüksek IQ'suyla geleceğin ses getirecek entellektüel beyni. Aynı zamanda derginin 2. yaratıcısı. Yarı filozof, yarı psikolog, yarı sadist, yarı mazohist, yarı umberto, yarı Eco... Doğum yeri: İstanbul [heralde öyledir!]. Medeni hali: Birey. Dini: Elhamdülillah hepimiz müslümanız [bilmece 1]. Mert Boğaziçi Elektronik uzmanı [aynı zamanda kafayı yemiş, hımbıl, saçı başı dağılmış ve gözlüklü deli dahi tiplerin yüz karası!]. Bu yüzden kadranı 240 gösteren bir arabanın 250 km hız yapmasını umursamadığı gibi [terbiyesiz!], herhangi 2 elektronik devreyi bir araya getirip lehim yapamayacak kadar da beceriksiz. Bunlardan başka matematikçi, kendi sorunları hariç herkesin sorunlarına derman olan cheat uzmanı, potansiyel aşık ve potansiyel borsa simsarı gak guk...
Aslında Mert buradaki birkaç paragrafta yapılacak tanımlara uymayacak kadar komplike bir heriftir. Genelde insanların en büyük sorunlarından olan objektif ve subjektif görüşleri arasındaki korkunç dengesizliğin en iyi dengelenmiş hali Mert'tedir. Bunun sonucunda yaşamın her zaman diyalektik bir yol izlediğini, sadece beyaz taraflarını görmeyip siyah taraflarında yaşanıp tecrübe edilmesi gerektiğini, evrenin determinist değil de raslantısal fenomenlerden oluştuğunu ve bu fenomenlerin monotonluğu azaltıp hayatı daha fazlayaşamaya değer kıldığını düşünerek iyimser bir ruh hali sergiler. Bu iyimser ruh hali Merti diğer sorunlu, takdir ve ilgi isteyen insanların gözünde değerli, saygı duyulan ve sevilen bir tip konumuna getirir [bir kişi hariç: bilmece 2]. Fakat tüm bunlar Mertin yaşama sıkı sıkıya bağlı, her anından mutlu olan, umut ve çoşku pınarlarının sonsuza kadar aktığı bir kişi olduğu anlamına gelmez [öyle birisi varmı ki?]. Her insan gibi Mert'de bünyesinde kendisininde çözemediği [benimde çözemediğim!] çelişkiler barındırır. Mesela çok yüksekte oldukları için erişemediği üzümleri ekşi diye tanımlamaz ama eriştiği üzümleri yerken de mutlu olmaz. Birçok şeye erişmek istediği halde, o erişmek istediklerinin önüne bir tepsiyle sunulmasını istemez. söz konusu çelişkili durum en çok aşk hayatında belli eder kendini. Bu adamın elektronik mezunu olup karmaşık devreler arasında kafayı yemesi gerekirken, bedenine sığmayan ihtiraslarının ve kalbinde büyülü danslar yapan aşk perilerinin masalsı çağrılarına kapılarak romantik bir dünyanın kapısından içeri adımını atmış, ancak önüne geçemediği özgürlük ateşi ve kontrol edemediği bir budalalık yüzünden hem kendinin hem de başkalarının hayatını cehenneme çevirerek geride sadece gözyaşı bırakmıştır [bilmece 3]. Aslında oldukça romantik bir tiptir Mert. Sadece siyah beyaz aşk filmlerinde oynar, süper renkli yapımlar ona göre değildir [bilmece 4]. Romantizmin yumuşak ve heyecanlı taraflarını doyasıya yaşar. Öyle laf olsun diye bir et parçası elde edip kendini sonsuz ve gereksiz hazlara kaptırmaz [başkasına veya başkalarına gönderme 1]. Gösterişli burjuva avcısı değildir [gönderme buymuş!]. Fakat iş aynı romantizmi karşı tarafa yaşatmaya gelince tökezler, beceriksizleşir. Sonra da oturup şiir ve şarap eşliğinde "ben nerde yanlış yaptım" şarkısını söyler... pardon düşünür. Buna rağmen içindeki savaşı bastırır, kimselere belli etmez [ben hariç]. Manevi acılarından tecrübeler edinip hayata küsmez; "evet abi ya! yaşam bu işte, çok güzel" gibi her yeri iyimserlik dolu bilgece laflar eder, davranışlar sergiler. Bu yüzden Mert'i kırgın, kızgın, küskün ve anarşik tavırlar içinde görmeniz çok zordur. Zaten Mert'i anarşist olarak düşünmek, insanların karşısına oyuncak bir silahla dikilen, oyuncak hödük bir kahraman olarak düşünmekle aynı şeydir.
Bunların dışında Timurla olan evrensel şahsiyet kavgaları, Volkanik patlama efektli gülmeleri, heyecanlandığında hızlı ve yüksek sesle konuşması, kana karışan içkinin etkisiyle beynin en sinir bozucu yeri olan bilinçaltının serbest kalıp ona buna kusması [bilmece 5], Hollywood düşmanlığı ve onca entelliğine rağmen saçma sapan Fenerbahçe fanatikliği ile Mert son derece acayip bir adamdır. Grip ve soğuk algınlığı gibi durumlarda kullanılmaz. Doz aşımı halinde bana başvurunuz [bu son satırlarda saçmalarım hep!]

gelecek ay: TİMUR [hepsinin takkelerini düşürücem!]

ne de diğerinin
diğerinden üstün bir yanı vardır [cümleye bak yaaa!].

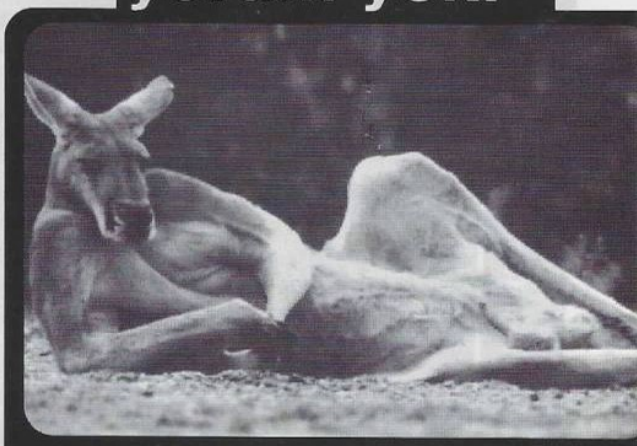
cevap ver) (İnsomnia güzel ama).
2) Look for the truth çok baba şarkı (yine cevapla sen).
3) Kingpin ile ilgili cins bir sorunum var. Oyunu un-installadım sonra tekrar yükleyeyim, dedim. Fakat bir mesaj çıkıyor ve kp'nin eski sürümü falan bulundu,
diyor ve şifre soruyor. Bilgisayarcıya söyledim "Sen cins misin?" dedi. Ama ben
cins değilim; bizzat oyun cins (yoksa bilgisayar mı cins?). Tam beş kere cins, dedim ya...
Neyse işte... Bu kadar yeter (değil mi?). Yeter yeter.
Deniz Karakaş.

Zebani: Taklitler gerçeği yaşatırmış ki biz de yaşamaya karar verdik ve geri döndük ve CD verdik ve CD muhabbetine son verdik [ne güzel başlamıştı cümle!]. Trenle Ankaraya giderken aklıma birden Overdose cevaplarını yazmam gerektiği gelseydi hiç üşenmem geri döner yazardım cevapları, evet yapardım bunu:
1- Megadeth'in yeni albümü çok güzel. Evet bir hayli değişik ama Mustaine kalitesi her zamanki gibi kulağınıza kulağınıza giriyor. En başta yadırgamam sadece 2 saniye sürdü...
2- Fena değil gibi sanki ama bilmem ki!
3- Walla dilim varmıyor ama ya sen de ya da bilgisayarda bi cinslik var. Oyunu un isnstall ettikten sonra ona ait tüm componentleri de [türkçe ismini bilmiyorum] silmen gerekiyor. Un install yaptıktan sonra details'a bakarsan orda görürsün. Başka da birşey gelmiyor aklıma, ya da sen halüsinasyon görmüşsün, uzan şuraya tedavi gerek sana!
Eğer sen bu kadar yettiğine karar vermişsen ve ben de bu kararı onaylamamışsam gözlerimi ufkun ötesine diker ve şöyle derim: **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"**

N'aber Zebo;
Ben bilbPHo. Ehue, tamam artık karar verdim eski nickimde dönüyorum; ama küçük bir değişiklikle.Ben PHO, diyorum o zaman hehe. Okudum köşeni. Değişmiş, iyi olmuş. Sen de adam olmuşun (hehe). Sayfa düzeniyle igili bir yorumum olacak ama. Bence güzel olmuş. Karmaşık stili benimsediniz galiba; ama yazıların çok üst üste
olmamasına dikkat etseniz harbi iyi olacak yani. Tarzınıza şikayetim yok; ama sayfa var sayfa var yani. Yine de Mert abinin hakkını yemeyelim, en güzel sayfa onda :). Al bakalım sorular ve cevaplar (hö!):
1- Ben bu televizyonların "Yok, her metal dinleyen satanist değildir; gençler zan altında kalmasın" demelerinin üzerine (Oh) kurtardık sanıyordum; ama ipleyen yok valla. Bizim okuldakiler ilk gün başladı "Akmara giden olursa canına okuruz haaa!" diye. Ehue, işe bak (yok yok, dur, işeme).
2- Herkes diablo2 clanı kuruyor, bizde Aliens Versus Predator clanı kurmak istiyoruz(aslında arklar arasında kurduk); ama galiba Türkiye de AvP oynayan bir tek biz olduğumuz için hiç sesimizi duyan yok. Sesimi duyan var mı?...
3- Bu System Shock2 iyi oyun, güzel oyun; ama zor biraz da
insan tırsıyor. Ben misal, bu kameralara ve lazer atan kulelere uyuz oldum.Tam çözüm falan vermeyi düşünür müsünüz?
4- Ehehe, bu sene seçmelide bilgisayar dersi var. Bizde şimdi bu dersi biliyoruz, diye iplmememek caiz midir? Zebani hocam, yoksa bir şeyler öğrenilir mi derste? Sonra derste Gameshow okumak "Hocam, ben bilgisayar dergisi okuyorum; dersle ilgili." gibi iğrenç bi espri yapmak doğru olur mu? (ehehehe)
5- Ya, ben q3'ün testini oynadım.Bu q2'yi sorunsuz oynuyorum roket, hatta en sevdiğim silah olmasına rağmen q3'te daha hiç kimseye roket isabet ettiremedim.Hiç beceremiyorum bu q3'ü. Nedendir acaba? Acaba q2'deki haritalar daracık daracıktı orda vuruyoduk da, bu adından da anlaşılcağı gibi yayla gibi arenalarda olduğu için mi ıskalıyorum. Ne iş? Eee... Bu kadar. Bitti, benim malim.Yayınlayacağını umuyorum (sıkarım yoksa topuğuna, muhaha). Dergi hayırlı uğurlu olsun. Selametle kalın ;).
PHO

Zebani: Ulan bilbo! Az kafa ütülemedin sen Mavra Borad'da. Sonunda Overdose'u beğendin ha? Ama bu zorlama bir beğeni değildir umarım, böylesi çok yapay olur. Sayfa dizaynı konusu artık çözümlendi. Gittikçe daha güzel oluyor. Tarz konusu ise ben Gameshow'da olduğum sürece böyle olacak (bu arada bana ukala ve şımarık diyen bilinmeyen arkadaş! neden bunu bana değilde MEG'e mail atarak söyledin? En azından bunları bana yazacak kadar cesaretin olmalı]. Biliyorsun karışık değil, ilk görünüşte karışık gibi duruyor ama dikkatli bakınca bildiğin anlamda bi karmaşa yok. Esas karmaşa kafalarda [ki bunu daha önce söylemiştim]. Peki daha önce cevap yazmaya gelince canımı dişime taktığı mı söylemiş miydim?:
1- Satanist saçmalıklarından artık o kadar iğreniyorum ki. Cahilliğimiz bir kere daha ispatlandı. Tiksinmekten yoruldum!
2- Evet beyler bayanlar! duyun bu acıklı feryadı...
3- Systen Shock 2 hakkında başka sorularda geliyor. Sanırım onun tam çözümünü vereceğiz! Ama ne zaman vereceğiz? Bak bu çok ilginç bir soru. Ben okuyucu olsam Overdose yazar gönderirdim [kesin cevap vermesse basardım küfürü, he he!].
4- Söz konusu bilgisayarsa öğrenilecek çooom şey var. Öyle ukalalık yapmayın bakiim. Derslere özen gösterin. Yani hayır caiz değil. Ama derste Gameshow okumaktan bahsediyorsan [ki öyle!!] o zaman caiz hatta caizden de öte sevaptır! Bu arada sen espri mi yaptın?
5- Bak bu konuda sana bir örnek vereyim:

yorum yok!



Kamer İnternet Cafe'ye gelen bir takım var. Bu takım Quaka'i psikopat guru'luk mertebesinin de ötesinde iyi biliyor. Bizim geveze ve her oyunu iyi oynadığına ve oynayacağına inanan Burçak bir gün yanına başkalarını da alarak bu takıma meydan okudu ve sonuç: 300 - 0 yenildi. Hatta bi ara onların takımına girdi ve kötü oynadığı için diğer pro'lar bunu vurdu. Bu kadar [gerekli dersi sen çıkart artık!].
Ulan bilbo az kafa ütülemedin mavra board'da... ay bunu yazmıştım, dur başka birşey yazayım. ne yazayım? Dave Mustaine bir röportajında **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** demiş onu mu yazayım?

Selam Zebani;
Abi, n'apıyorsun görüşmeyeli? Dergi, harbi harbi, süper olmuş. Bu arada Megadeth'i
dinledim de herifler ne yapmış yaa?? Haa, bir de testament the gathering'i sırf
Lombardo var diye aldım; ama çok beğenmedim. Sen de beğenmedin her halde. Neyse,
sorular gelsin:
1- Abi, şu pileysteyşın oyunlarını da tanıtsanız? Hiç olmazsa bir iki oyun yaa??
2- Ben şimdi Tiberian Sun'ın orjinalini aldım, oyun başlıyor falan; ama tam göreve başlayacağız erör veriyor... Ne yapacağım ben şimdi?
[bilgisayarım:pentium 166, 16mb ram 8xcd-rom (gülmeyin len)]
3- Poster falan verseniz?
4- Aklıma soru gelmiyor, hadi bye bye..
Şahan 'Risk ühühühüh' Eken

Zebani: Ne yapıyorum? İşte Gameshow'la uğraşıyorum, Kamerdeki zibidilerle uğraşıyorum. MEG hıyarıyla

Hikaye ve disket göndermeyi unutmayın

Kamerin Evrendeki en iyi bilgisayarcı olduğunu SöyLemiştiydim?

uğraşıyorum. Yapacak çok şey var yani, olmassa da birşeyler buluyorum, yaratıyorum [parantez arası saçma atasözü: "eğer bir insan sürekli sıkılıyorum diye zırlıyorsa o insanın ilgi alanı ya yoktur, ya da dardır. Kapa parantez]. Megadeth iyi şeyler yapmış. Değişik ve değişik olduğu kadar da güzel. Testament fena değil ama zaten Testament gibi bir grup bunu dedirtmemeli. Tabii cevap vermeye gelince işler değişir, değişmeli:
1- Eğer birgün multi platform oyun dergisi formatına geçersek neden olmasın? [olmak zorunda zaten, laf mı şimdi bu?]
2- Hemen nerden aldıysan oraya götür ve yenisini talep et. Gak guk ederlerse Aral ithalata telefon et. Haklarını ara. Bu dediklerim oyunu Kamerden aldıysan geçerli değil, zaten Kamerden alınan hiçbir şeyde böyle sorunlar yaşamassın. Yaşarsan da herhangi bir şikayet anında seni döveriz. İşte hizmet anlayışı!
3- Ya şimdi poster verecez amatör ruhumuza ters düşecek he he! Ay ne saçmaydı şu CD ile amatör ruh ilişkisi.
4- Ben sorayım o zaman: Şahan ne demek? Ne biçim isim bu? Ha?
Bak mektuba son bile koymamışsın. Bu durumlarda çok tahrik oluyorum ve bir an önce **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** demek istiyorum.

Selam Zebani;
Nasılsın, iyi misin? Beni soracak olursan iyiyim. Hemen sorularıma geçmek istiyorum.
1. Neden dergi bir süre için kapatıldı?
2. Delta Force ve Blood2 oynuyor musun? Eğer oynuyorsan net. üstünde birgün senle oynayalım.
3. Bütün Delta Force'cu ve Blood 2 'ci arkadaşları sayfama bekliyorum. Bu zevki sizde tadın.
4. Sayfamda Fifa2000 oynama köşesi de olacak!!!!!
Berk Kusaksiz

Zebani: Mektupların uzunluğu bu ay gözlerimi yaşarttı. Yahu Berk insan bi girişe özenir de yazar be! Nasılsın iyi misin klişelerinden başka birşeyler de okumak istiyor insan [unutmayın ben de okuyucuyum]. E madem böyle ben de hemen cevaplara geçeyimde gör gününü [bu ne be?]:
1- Bu kısacık sorunun cevabının 2 Overdose tutacağını söylesem bir daha sorar mıydın? İnanılmaz ölçüde kısa bir özet geçeyim sana: İstedik ve kapattık [demiştim kısa diye!]
2- Delta Force oynuyorum ve bıçakla Kamerdeki herkesin boğazını konserve kutusu gibi açıyorum. Net üstünde oyun oynamaya pek sıcak bakmıyorum. Yani birisiyle oyun oynuyorsam onu kızdırmak, tahrik etmek isterim, karşımda görmek isterim. Nette olunca sanki gelişmiş bir yapay zekayla oynuyor muşum gibi oluyor. Sen Kamere gel kapışalım. Yalnız yenilirsen üstüne üstüne gelirim, çok kızdırırım seni.
3 ve 4: Keşke sayfanın ismini de verseydin de gelselerdi. Anladık kısa mektuplar yazabilirsin ama en azından sorunun can alıcı unutmasaydın be arkadaş. E onn yerine bari ben bir link veriyim: www.kamernet.com/gameshow [he he!].
Al işte yine son yok mektupta. Biktım artık ben **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** demekten ayol!

Selam ulan zebani bozuntusu!
Bir yıl boyunca içimde biriktirdiğim kızgınlığımı, şu anda sana kusuyorum (diskette mektup göndermekten nefret ederim) kusura bakma (Aman, bakarsan bak! Bana ne ki?). Gazete bayiine gidip de her seferinde nasıl da çıldırdığımı sana anlatamam. Belki de anlatırım... Dur, bir deneyeyim.
-Abi, Gameshow geldi mi?
-Gelmedi.
(Bir iki hafta sonra)
-Gameshow hala gelmedi mi?!
-Hayır, gelmedi.
(İki üç hafta sonra)
-ABÜ! N`olur geldi de, n'olur!??
-Evet, geldi AL!...
-..?..!?..Ne SoN mu, gameover mı?... Zooort! Geberenzee! Kapandınız kapanmasına da pek de ayrı kalamadınız hani (anladığım kadarıyla bizim size, sizin de bize ihtiyacı var!). Çok özlemişim sizi yaa, hepinizi çok özledim (snıff!)... Giriş çok uzadı, farkındayım. Artık neler?... İyi bildiniz, sorular! Cevapla bakalım, börülce (aklıma berbat bir "oynar gelin görümce espirisi geldi. Ama yapmayacağım, hiç şanın yok gayri) kılıklı.
1) Niye Gameshow'u ilk okumaya çalıştığımda az kalsın şaşı oluyordum. Çok karışık gibi gelmişti (bana geliyor ona göre... bazen gelir de ondan diyorum.). Daha sonra karışıklığın dergiden değil de, benim 96 sayfanın - heyecandan- hepsini aynı anda okumaya çalıştığımdan kaynaklandığını fark ettim (yazık bana, sevin beni, acıyın). Yani diyeceğim o ki "DERGİ MUHTEŞEM OLMUŞ!". Aferin size. CD istemiyoduk; ama madem CD vereceğiz işte, diye tutturdunuz, ne yapalım biz de alırız. Ulan soruya bak, sorudan başka herşeye benzedi.
2) <u>OverDosE YENİDEN BAĞIMSIZLIĞINI İLAN EDECEK Mİ?</u> (neden her seferinde şu gerzek caps lock'u açık unutuyorum ya?!) Etmeyecekse şimdiden sayfa sayısı az geliyor, diye dilencilik yapmayı düşünüyor musun?
3) Bu da bir soru değil. Bir daha kapanırsanız ya da geri sayım falan cart curt yaparsanız ... ümüğünüzü söker, burnunuzdan sokar, kulağınızdan çıkarırım. Sizi ayak parmaklarınızdan tavana asarım. Ona göre! *<u>Ne diye GÜLÜYORSUN BE! Sökrerim omuriliğini!?</u>*
4) İşte, gerçek bir soru:Yoksa kapanmayıp da Gameshow'u aylık bir dergi değil de, yıllık bir dergimi yaptınız (UURAABAAA!!)? Böyle bir karar var mı? Varsa kim aldı? Utanmadı mı?
5) ...n'aber? [:o))... n'apayım unuttum, heyecan rullazz!!!
6) Kapandıktan sonra kaç kişi Kamer'i bastı, beni gördün mü? (kimim lan ben?) Kimse basmadı mı?Beni görmedin mi? (büöaa!!) Bu arada İstanbul'da oturmuyorum! Ekçay'da oturuyorum (Ali!).
Artık mektubumun sonuna geldin (sen ve okumaya tenezzül eden herkes). Sıkılmadığını umarım. Seviyesiz iyğreynç (Esen?!) bir mektup olduğunun farkındayım. Bu günlerde zaten herkes birşeylerin farkıda; ama kimse neyin farkında olduğunun farkında değil. İşte bitiyor artık..., kapandığınız için sizi kınıyor, tekrar açıldığınız içinde teşşekkür ediyorum. 9...8...7...6...5...4...3...2...1...0!!!... Bitti be kardeş!

Zebani: Bak Meg'le benim aramda da şöyle konuşmalar geçti.
- Lan Polat ne yapacaksın Amerika da otur oturduğun yer de
- Ne demek ya ne yapıcam? Okula gidicem, Grafik bilgimi artıracam
- Saçmalama GameShow'u yeniden çıkartıcaz, sayfaları sen yapacaksın.
- Hayatımda bunun kadar saçma birşey duymadım.
- Sen de ruh kalmamış oğlum, git hadi cehenneme git!
Gördüğün gibi Gameshow aşkı benim burada kalmamı sağladı [zaten okul 10.000 dolar istedi benden]. Sende sorulara cevap istiyorsun di mi? Evet daha mektubun başından sezdim bunu:

1- Sorudan başka herşeye benzemedi, bu çok iddialı olur. Böyle şeyler söyleme bakiim. Genelde ilk çıkış heyecanıyla ben de 96 sayfayı birden okuduğumda "kim yaptı yaw bu sayfaları?" demiştim. Sonra birisi benim yaptığımı hatırlattı. CD konusu tatlıya bağlandı bildiğin gibi [Mavra Board'da ki tartışmalardan haberin var mı?]. Yoktur tabii. Hadi bakiyim diğer cevaba geç.
2- Bağımsızlığını yeniden ilan edecek tabii. Fakat şu anki durumda böyle olması gerekiyor. Overdose için daha yapmak isteyeceğim o kadar çok şey var ki [bilim kurgu sayfası, hikaye sayfaları, heavy metal sayfası, saymakla bitmez yani]. İşte bu yüzden bağımsızlığını ilan edemiyor. Tüm bunların olması durumunda bağımsız ve büyük ve bedava güzel underground bir dergi olacak. Ve bu yakındır.
3- Sakin ol ben hasta bir insanım. Gürültü yapma! Bir daha kapanmayacağız zaten, boş yere kendi kendine dellendin. Sinirli bi insansın sen. Gelsene bigün gece yarısı Kamere. Konuşuruz hem! [yalana bak!]
4- Böyle bir soruya yanıt verirsem kanguru olayım! yıkıl git be adam!
5- Bu mektuba kadar iyi sayılırdım. Basmasam mı bu mektubu onu düşünüyorum!

romanlarına merak saldım. İstanbul'da nerede Lovecraft romanları (Türkçe tercih) bulabilirim? Bildiğin bir yer var mı?
2- Frp köşesine ne oldu? Nierdre nerde? Bir daha Frp köşesi olmayacak mı? Olmayacaksa çok yazık, büyük bir kayıp bence.
3- Televizyonda Stalker, diye bi film göstermişlerdi. Bu filmi izledin mi? Ben izledim ve beğendim. İzlediysen bu güzel fantastik film hakkında ne düşünüyorsun? İzlemediysen bence hemen izle.
4- Bir önceki sayıda (Bu mektubu Kasım sayısında yayınladığını var sayıyorum) film bölümünde Virus'ten bahsetmişsin. Ya, abicim ona gideceğine niye Matrix'e gitmedin ki ve neden film bölümünde Matrix'ten bahsetmedin ki?
5- Ve son olarak şampuana ayrı saç kremine ayrı zaman mı?:P (Ehehueuheh, Megamiga zamanları geldi simdi aklıma)
Evet, bu mektubumu da burda bitiriyorum. Pek güzel olmadı gibi; ama inşallah gelecek sefere daha güzel bir mektupla yeniden karşına çıkacağım. Görüşmek üzere.
Hoşçakal.
Wanderer

adamdı, şimdi 100 kat daha meşgul. Hala okulunu bitiremedi. Halbu ki bir büyülük işi var. Şunu peşinen söyleyebilirim FRP sayfası nierdre olmadan olmaz [severim onu, saygım sonsuz!].
3- Tarkowski'nin filmiydi di mi? Çok önceleri seyretmiştim. Açıkçası Tarkowski sineması bana göre değil. Ancak Stalker diğer filmlerinden daha iyi. 2 sene önce Tarkowski'nin Solaris filmini seyretmiştim. Yani o güzelim roman bu kadar kötü çekilebilirdi. Lem usta seyretmemiştir umarım.
4- Çünkü dergi hazırlandığı sıralarda daha matrix sinemalara gelmemişti. Hakkında birşeyler biliyordum ama filmi seyretmeden asla yorum yapmam, teşekkür ederim.
5- Ah megAmiga ah! ne severdim o dergiyi, orda yapardım bu espriyi. Hep ben sorardım bu soruyu. Kimse bana sormadığından ne cevap vereceğimi düşünüyorum şimdi. Evet düşünüyorum...
Yeniden karşıma çıkacağın günü sabırsızlıkla bekliyorum diycem yalan olacak ama sana doğru birşey söyleyeyim: Lovecraft'ın gotik hikayelerinin bir bölümünde **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** diye şöyle kocaman harflerle yazılmış bir cümle var. Buna ne diyosun?

pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...

*** Ben 2 seneden beri Simcopter adlı oyunu aramaktayım ama tam cd sürümünü yani "Sim in 30" gibi toplama Sim Cd'lerini değil. Eğer elinde olan varsa;**
icq uin: 26814196 (volki)
mail: volkanalkan@hotmail.com
cep tel: 05325981795 nolu tel'den bana ulaşsınlar para önemli değil ne kadarsa veririm (tabi abartmamak şartıyla :))

VOLKAN ALKAN
*** Elimde satılık bir 486 DX var. 16 ram, 1 Mb ekran kartı ve 1.2 GB harddisk'li. Telefonum aşağıda:**
Telefon: 0 216 380 99 75
ÇAĞLAR KALAYCIOĞLU

***BUNLAR KAÇMAZ:**
1.. Sony e-301 discman, (10sn.esp,programlı hafıza), 2 adet e-741 model kulaklık,Kendi orjinal şarjlı pili ve şarj adaptörü ve de arşivimden seçilecek herhangi bir cd sadece 40.000.000 tl
2..16 watt (rms) 360 watt (pmpo) çıkışlı bilgisayar subwoofer'ı.Labtec markalı kutusu garantisi,adaptörü felan her birşey dahil sadece 11.500.000 tl
EMRE ERTEKİN
Emre Ertekin tel:0-312-3270139 Ankara (18:30'dan sonra) Yada 0-532-581 99 43 (sms olarak)...

6- İnanamıyorum. Evladım yeniden açılmanın çoşkusu içinde olman gerekirken sen taktın kapanma meselesine. Hiç kimse Kameri basmadı, hatta biz teker teker okuyucuların evini bastık. Bak senin yüzünden nasıl da saçmalıyorum.
Farkındalıktan bahsediyorsun ama sen **"OVERDOSE'a MEKTUP YAZMASSANIZ 2000 ASTROİD'in LANETİ ÜZERİNİZDE OLSUN"** sözünün ne kadar ciddi olduğunun farkında mısın?

Selam Zebani;
Nasılsın, iyi misin? Ben, valla, iyiyim; çünkü Gameshow en sonunda yeniden çıktı.Ve bence gerçekten Gameshow'un yeniden yayın hayatına başlaması çok iyi oldu. Köşen, bence, bu haliyle çok iyi bende bir sci-fi fanatiği olarak köşeni çok beğeniyorum. Frp&Magic'in Eylül sayısındaki Adventure bölümünün başındaki resim H.R.Giger'ın değil mi? Ben Giger'ın çizimlerini seçiyorum. Köşende o tür çizimlere yer verirsen çok güzel olur bence. Tasarımı, içeriği çok güzel. Şimdi, tabi ki, sorular:
1- Ben son zamanlarda Lovecraft

Zebani: Bütün övgülerin için teşekkür ediyorum. Overdose aslında biraz daha Science fiction'a yer vermek isterdi ama şimdilik bu mümkün değil. Çizimleri basmayı düşünüyorum ve bunun için materyal topluyorum ama üşenmemeyi başarırsam bir gün onlardan bazılarını seçip yarım sayfa basabilirim. Aslında Overdose'un şimdiki tasarımı hatırlarsan kapanmadan önce de vardı. Beğendiğim bir tasarım olduğundan yeni Gameshow'a da koymayı uygun gördüm ama artık yavaş yavaş bişeyleri değiştirmenin zamanı geliyor tabii. Yeni bir Overdose tasarımı yapmak lazım. Ama ne zaman? bilmiyorum. Sana cevap vermek lazım şimdi [he he]:
1- Lovecraft'ın Türkiye de benim bildiğim sadece bir kitabı çıktı. O da "gotik hikayeler" isminde. Ben hariç hiçbir yerde bulamassın. İstersen sana bu kitabı çok pahalıya satarım [bak yaa!]. Süper bir kitap olması da cabası [iğrenç pazarlama taktiği]. Bence Beyazıttaki sahaflara bir uğra, belki bulursun. Bulamassan ben Kitapla beraber Kamerde bekliyorum [parayı 5 milyonluk banknotlar halinde büyük bir torbayla getir!].
2- FRP köşesi aslında olacak ama Nierdre'nin şu anda işleri başından aşkın. Zaten meşgul bi

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Yeni birşeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Mutlu han no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690, İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Evet, artık Tabuta girme zamanı...STOP

TAVSİYE SORMAYIN!

çünkü dev gibi bir tavsiyeciniz var artık!!

kErtunç Burak

RACING

NFS: High Stakes

Şimdiye kadar yapılanların en iyisi, dehşetengiz grafiklerle yoğrulmuş bir başyapıt. Ama bence NFS 3'ün special edition'u, yani NFS 4 değil.

Star Wars: Racer

Çocukluğumun efsane filminin rezil devamının güzel oyunu. Hızı harbiden hissediyorsunuz. Arcade makinalarının aksiyon hızına ulaştı sonunda Mr PC.

Nascar 3

Pek az ölümlünün yüz verdiği Nascar 2'yi ben beğenmiştim. Sebebi basitti. O zamanlar 3D kartım yoktu ve iyi grafiğe hasret kalmıştım. Nascar 2 bu hasretimi gidermişti. Üçüncüsü 3D'li yeni tipler için.

Driver

Tamam cav cav etmeyin, Driver tam manasıyla yarış değil. Ama düşünmeyi pek sevmeyen beynim, düşündü taşındı bunu buraya layık gördü. İtiraz etmek sizin haddiniz değil.

C.mc rea rally

Fizik modellemesinin gerçekçiliği son zamanların yarış oyunlarının vazgeçilmezlerinden. Bakın Viper Racing'e, sonra bi de Colin'e bakın. Göreceksiniz...

SİMULASYON

WWII: Fighters

Bütün zamanların en iyi simulasyonu. Nedeni basit. Jane! Bu adamlar bu işi biliyorlar netekim. Orijinaline para verdiğim ender oyunlardan, gerisini siz düşünün.

Mig Alley

Kore bilinen bir vakıa sayılmaz. Esasen bilmeniz de gerekmez. Fakat Mig Alley'i bilin. İyi sim, hoş oyun, gerçekçi, güzel grafikler, daha ne istersiniz bre gafiller.

European Air War

WW2 Fighters'dan kötü, piyasadaki diğer tüm simulasyonlardan iyi dersem ne anlarsınız? Ne anlarsanız anlayın bana ne. Alın işte.

Joint Strike Fighter

İlk gördüğümde beğenmemiştim, ikinci görüşümde iğrenmiştim, üçüncüde tiksinti duymuş, dördüncüde üzerine kusmuştum. Sonunda 3D kartta gördüm, oynadım, bayıldım.

M1 Tank Platoon 2

Zor dostum zor... M1 Tank Platoon kontrollerin karmaşıklığına boğulmuş ultra gerçekçi tank simulasyonlarının mükemmel örneği. Biraz daha kolay olsa keşke...

ADVENTURE

Disworld Noir

Berbat çözümümü okuyanlar oyunu beğenmediğimi düşünebilirler. Aslında doğru! Yine de tükendiği söylenen bir tür için çok uğraşılmış bu ortada. Alın.

Phantasmagoria 2

Gerçekten başarılı. Hem de çok. P2 hakkındaki bazı negatif düşünceler için büyük filozof Cenani'in şu lafı uygun düşüyor galiba; "Ağzının tadını bilen burnunun bokunu yer". İyi laf, iyi oyun.

Grim Fandango

Vuuvv... Tamam konusu beni sarmaz ama bu ne kalite babam. Sadece sesler bile olayı bitiriyor. Pekçok gavur dergisinde ayın, yılın, yüzyılın adventure'ı seçildi. Haklılar...

Black Dahlia

Haklılar da eğer Black Dahlia'yı saymazsak öyleler. Çünkü oyunun kutusunda da yazdığı gibi " her zaman bu kaliteyi göremezsiniz" dedirtecek kadar harika Dahlia.

Monkey Island 3

Bizi asla hayal kırıklığına uğratmayan, o bildiğimiz, alıştığımız Lucas Arts kalitesi.. Söylenecekte başka birşey yok. Olamazda...

DOOM GİBİN

King Pin

Bir FPS'de görebileceğiniz en iyi grafikler Kingpin'de. En çok kan ve en çok küfürde öyle. Anaya babaya sövülen oyunumuz, 166 MMX ve 32 ram'da çalışıyor. Çalışıyor!

Half Life

Ne diyim. Hayatımın oyunu. Sanal gerçeklik olayının zirveye çıktığı bir başyapıt. Bence bir milat. Oyun tarihi Half Life'dan önce ve sonra olarak ikiye ayrılmalı bence.

Mortyr

Alaman düşmanı oyunların sonuncusu. Wolfenstein'ın bir kaç bin gömlek üstü diyebiliriz. Yapımcılarının isimlerinin sonunda slavca takı olması da enteresan tabii. Kuyruk acısı olsa gerek adamlarda. Bu iyi değil.

Requiem

Cennet, Cehennem, melekler. Bunların sizler için ne ifade ettiğini bilemiyorum ama Requiem'de hepsi var. Fakat buradaki melek pek masum değil. Şeytan misali kerata...

Sin

Sin şanssız bir oyun. Geldiğinin hemen sonrası Half Life tepesine düştü ve ezdi geçti Sin'i. Aslında çok başarılı bir çalışma ama hiçbir yenilik getirmiyor türe.

ACTION

Drakan

Karı kahramanların revaçta olduğu kötü günler yaşıyoruz. Bu kara günleri atlatmak zor biliyorum ama hatunda, mübarek, taş gibi be arkadaş. Ejderhasına dikkat edip dalin!... Oyuna tabii... Ssss...

Delta force 2

Her zaman, herkesi, her yerde, her şekilde rahat rahat ezdiğim ve ezebileceğim Delta Force, multiplayer oyunlarında bir dönüm noktasıdır. İkincisi ilkinin aynısı gibi görünmekle birlikte bence çok daha iyi.

Hidden&Dangerous

Günde on saat bilfiil oynadığım, arka arkaya üç defa bitirecek kadar prof olduğum büyük oyun. İnanılmaz bug'larına rağmen, emin olun, cihan harbi hiç bu kadar güzel işlenmemişti.

Prince Of Persia 3D

1 MB Amigamda birincisini ayı gibi oynamış, öküz gibi beğenmiş, aslan gibi bitirmiştim. Bundan da anlaşılacağı üzere Prince 3D "hayvan" gibi güzel. 8 MB'lık 3D kart, işlemci, ram istiyor.

Rainbow Six 2

İlk Rainbow için makinemi uprade etmiştim. Değmişti. İkincisi "yine köpekler gibi upgrade edeceksin ha ha!" diyor. Üstteki gibi 8'lik kart rica ediyor ama karşılığını da fazlasıyla veriyor.

FIGHTING

Mortal Kombat 4

Kimsenin kötü demeye dilinin varamayacağı kalitede oyunlardan biri. PC'nin bu tip oyunlardaki yüzakı. Üç de kart destekli grafikler görülmeli.

Fighting Force

Bir Playstation uyarlaması olarak fena değil. Oyun içi save özelliğinin olmaması kötü. Dikkat; en az Direct 3D uyumlu bir ekran kartı arzuluyor.

Perfect Weapon

Pentium 120' de, 16 ram' da ve 3D kartsız çalışan 3D bir dövüş oyunu olabilir mi? Bir zamanlar olurdu, örnekte görüldüğü gibi. Ahh eski günler, o güzel günler...

Tekken 3

Allah belanızı versin, Allah boyunuzu posunuzu devirsin, Allah... Birtakım şerefsizler tarafından emulatör kullanılarak PC'ye aktarılan PS oyunu. Birtakım fırsatçı itlerin işi. İyi makina istiyor.

Last Bronx

Virtua Fighter'ı yapan ekibin yeni icraatı. Kart gerektirmiyor, desteği bile yok. Ancak grafikler bayağı iyi, animasyonlar oldukça smooth. Orta karar aletler için iceal.

SPORT

NHL 99

Buz hokeyini sevebileceğimi tahmin etmezdim. Sevdim, daha da ötesi taptım. Gol atmak çok zor, karşılaşmalar inanılmaz çekişmeli, herşey çok dengeli, kalite kalavi.

World Cup 98

Asla ve asla benim yaptığım bir listeye FIFA 99 giremez. Fransa 98 günlerinde büyük zevk alarak oynadığım World Cup kanımca hala piyasadaki en iyi futbol... 2000 gelinceye kadar.

NBA Live 99

Basketbolu sevmem. Basketbol sevenlerde sevmem. Basketbol sevenleri sevmeyenlerde sevmem. Neyi severim. NBA Live 99'u severim. Hepsi o.

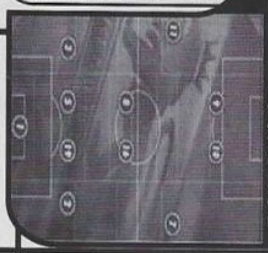
UEFA Champs 99

Şöyle kuvvetli bir makina istiyor Allahsız. Bunun harici bir problem yok gibi. Hatta yapay zeka açısından FIFA'dan üstün. Ama ondaki sıcaklık UEFA'da yok.

World Wide Soccer

Kabul etmek gerekir ki hiçbir Sega oyunu tavsiye kuşağıma alınmaya layık olamaz. WWS'nin burada olmasının tek sebebi içinde Türk milli marşının makamıyla falan mevcut bulunması.

MANAGER



C. Manager 2 97/98

Anlamadığım bir tür. Ancak Eidos baba yapmışsa iyi yapmıştır deyip şöyle bir baktım. Hiç bişi çakmadım. Yalnız ecnebi listelerde bir numaraydı bi ara.

Premier Manager 99

Championship Manager'a göre daha sarih. Yanılmıyorsam maçları falanda gösteriyor (yanılıyorsam Polat hıyarını dövün).

Player Manager Season

Hiç duymadım, hiç görmedim. Çevremde görene de rastlamadım. Polat dangalağına sorun. O bilir, o herşeyi bilir.

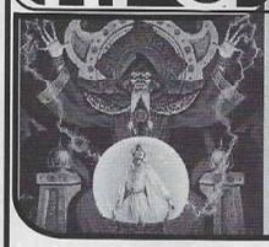
FA Premier League

Allah Allah ne tesadüf, bunu da bilmiyorum. Sanırım yaşlandım ve bu mesleği bırakmam gerekiyor. Ama ondan önce bu kısmı yazacam deyipde yazmayan Polat'ı tokatlamam lazım.

Grand Prix Manager

Zebani arkadaşım; son zamanlarda sana kıl olmaya başladım. Bir dahaki sefere menejerlik kısmını yazmazsan ben sana feci yazılacağım sanırım. Öptüm...

RPG



Might&Magic 7

FRP, RPG, CIA, KGB tarzındaki herşeyden nefret eden ben MM7'i nasıl olduysa tuttum. O beni tutmadı tabii. Milim ilerleyemedim çünkü. Olsun, vatan sağolsun.

Daggerfall

Ohaa, bu oyun çook büyük ya. Ööle böölee değil üstelik harbiden büyük. Herifler bir dünya yaratıp içinede sizi yerleştirmişler. Grafikler VGA, şaşırmayın.

Lands Of Lore 3

Westwooood, Westwood! Çekecem kulağını! Ne ulan bu LOL serisinin her yaptığınız oyunu bir öncekinden kötü. Ayıp di mi? Neyse 3D grafikler kurtarıyo biraz.

Baldur's Gate

Uzak diyarlarda, uzun uzun bekledik. Sonunda geldi. 10000 ekran hikayesine de kandık. Ona da eyvallah. Ama o ölümcül bug'ları affetmem. Etmem...

Darkstone

Bu da harbi bir ekran kartı istiyor. Diablo'nun 3D'si diyebileceğimiz (hiç alakası yok, içimden öyle demek geldi) DS ortalamanın üstüne çıkıyor, tüm atmosfer fukaralığına rağmen.

STRATEJİ

Heroes III

Turn base startrekteji iyidir hoştur. Turn base startrekteji'cilerde efendi çocuklardır. Bakınız bana, yıllar geçer efendiliğimden birşey kaybetmem. FRP unsurları taşımasa Heroes'a da okay'i veririm.

Jagged Alliance 2

Birincisini hiç beğenmemiştim. İkincisinin de sadece produksiyon kalitesine tav oldum. Geri kalan kısmı savaş strostertojilerinden hoşlanan şahsıma hitap etmiyor.

Panzer general 3D

Ulan SSI, bir şaheser yarattın yaratmasına da o da bana yar olmadı. Neden? Çünkü oyun minimum 4 MB texture memory istiyor. Bende yok.

Soldiers at war

Şşşt. Sus bakiyim. Bu köşe benim köşem, ne istersem onu koyarım. Siz sevmiyor olabilirsiniz ama bende size bayılmıyorum zaten. SAW süper değil elbette, ama... bilmiyorum.

Rites of war

Koskoca Panzer General 2 motoruna bir Warhammer efsanesi oturtmuş herifçioğlu. Yalnız, sanırım ellerinin ölçüsünü kaçırmışlar. Oyun bitirilemeyecek ölçüde zor. Abartmıyorum.

REAL-TIME

Red Alert

Tiberian Sun falan çıktı ama çok da fazla beğenilmedi bu taraflarda. O yüzden real time'dan hoşlaşmadığım halde konu itibariyle Red Alert hala number one.

Homeworld

Helal be. Bir uzay stratejisi, hemi de real time,hemi de 3D, hemi de benim garibanPC'imde çalışıyor. Sierra yaparsa iyisini yapar ve son noktayı koyar işte. Şapka çıkarıp, selamlayın bu dev eseri.

Age of Kings

Bilmiyorum bilirmisiniz (ne demek lan bu) ? Ben Age Of Empires'ı pek tutmazdım. Peki, bilmiyorum bilirmisiniz Age Of Empires 2 harikulade. En önemlisi Türkler var ve senaryo akışı süper.

Close Combat 3

İkicisini oynadım oynamasına, beğendim beğenmesine ama üçüncüsünün yeri ayrı. Kendimi hiç bir bok sanmadığım oyunlardandır (ben bu cümleleri bir yerlerden hatırlıyorum, oyunu da...)

Shadow Company

Jagged Alliance'ın 3D'si. Ama hepsi o değil. Uç boyut çevre dizaynı süper, sesler fena değil. Kötü Interactive Magic, iyi Ubisoft yanyana gelince vasatın üstünü yakalamışlar. Yapay zeka berbat.

HerŞeyiN biR sONu VarDIr

Sütten ağzı yanan...

1- Meg: Yaptığı seri araba kazalarından sonra sağ şeritte 20 km hızla gitme kararı aldı [yalan!]
2- Zebani: Beş milyarlık kredi kartı borcunu görünce üzüntüden Müzik CD'si almamaya yemin billah etti [yemin billah yalan!]
3- Burçak: Ukalalık yaptığı birinden tekme tokat daya yiyince Alçakgönüllü olmayı benimsedi [İnanmayın bu da yalan!]
4- Mert: Artık aşık olmayacağını garati etti, şiir, bırakıp kendini ilim irfana verdi [küllihum yalan!]
5- Engin: Gece sokaklarda sürtüp içki içmeyeceğini taahhüt etti! [zinhar yalan!]
6- Timur: Amerikada'ki Striptiz barlara gidip uçuşan sütyenleri yakalamayacağını bildirdi [Kuyruklu yalan!]
7- Ertunç: Bağrı açık dolaşmayacağına, artık kravat takacağına söz verdi [yalanın dorukları!]
8- Can: Uyurken homurdanmayacağını ve gözleri açık uyumayacağını tasdikledi [tasdikli yalan!]
9- Muder: Saçlarını maviye boyamayacağına ve altın kolye-künye takmayacağına teminat verdi [sizi temin ederiz yalan!]

Kamerde herkes kendini normal zanneder ama bir bilseniz ne psikopattır onlar!

MEG: Yemek Psikopatı. Elinizde sandviçinizle gözlerinin içine 3 saniye bakıp sonra elinize baktığınızda boş olduğunu görürsünüz! Potansiyel Umit Usta!

Çilem: Edebiyat Psikopatı. 3 saniye içinde Yahya Kemal Beyatlı düzgün bir şiir okuyamassanız, gözünde katliniz vaciptir.

Zebani: Diet Kola psikopatı. İçtiği kola şişelerinin arkasına 3 saniyeden fazla bakarsanız... *"Aaa, Polat sana bedava kola çıkmış lan! iyi ki bakmışız"*

Mert: Aşk Psikopatı. Bir nevi Romantik Psikopat ya da serseri. Gözünün içine 3 saniyeden fazla bakan herkese şiir yazabilir.

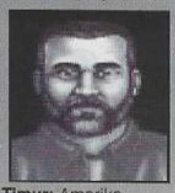
Engin: Psikopat Tanrısı. Alevli ve ateşli silahlarda uzman hatta guru.Gözünün içine 3 saniyeden fazla bakan herkese şiir... ay pardon alev püskürtebilir...

Nesime: Sakız psikopatı. Ağzının içine 3 saniyeden fazla bakarsanız şişirdiği balona biner 80 günde devr-i alem yaparsınız

Burçak: Psikopat demek yanlış olur, bu tam bir egomanyak. Bunun ağzına 3 saniyeden fazla bakarsanız size 3000 kere "ben" diyecektir

Muder: İnternet Psikopatı. Kitabını yazacak kadar. Ellerine 3 saniye bakarsanız 2. bir internet kitabı yazıp elinize tutuşturup bir de üstüne paranızı alır.

Emre: Semi-entel psikopat. Konseptüel açıdan, değil üç saniye üç yıl da dinleseniz saçma sapan şeyler duyarsınız.



Timur: Amerika Psikopatı. Gözlerinin içine 3 saniye bakabilmek için 12.000 kilometre yol tepmeniz lazım, zaten buna da değmez!

Rauf: Espri psikopatı. Gözlerinin içine 3 saniye bakarsanız hemen seri espriler yapar, güler, gider ve sizde baktığınızla kalırsınız.

Burak: Bu da yemek psikopatı. Göbeğine 3 saniyeden fazla bakmanız gerekir, yoksa tamamını göremezsiniz, Ustasının yolunda dev göbekle ilerliyor. Bir göbek geriden!

Kızgın oldukları zaman...

Timur: Kızarır, bozarır, başı ağrır, ağzı kurur. Hatta öyle bir kızarır ki tüm alemde böyle bir kırmızı göremessiniz
MEG: Bu da kızarır, küfür eder. Ama sessiz sedasız. Çocuklar gibi küsmesiyle ün salmıştır.
Zebani: Hiç kızmaz çünkü sürekli kızgın durumdadır hatta o kadar kızgındır ki kıçına kömür soksanız elmas olur!
Engin: Kızartır, saldırır, tükürür ve daha önce hiçbir yerde edilmemiş küfürleri gün ışığına çıkarır.
Mert: Sürekli ama sürekli aşık olduğu için kendi kendine kızar. Hatta aşık olduğu kıza bile bu yüzden kızabilir.
Burçak: Kovboy kasabasına yeni gelen yabancı gibi gözlerini kısarak bakar. başka da birşey yapmaz, yapamaz.
Burak: Önünden yemeği alındığı zaman çok kızar ama ağzı ve midesi dolu olduğundan hiçbir şey yapamaz
Rauf: Geçerli bir sebepte değilde dandik bir şeye aniden kızar, kafa kol girişir.
Nesime: Çok ilginçtir bu cadaloz kızdığı zaman sakız şişirip patlatır, her daim Polata kızar. Polat da ona kızar
Ertunç: Kızgınlığın esas anlamı Ertunç'da mevcuttur.
Çilem: Sadece olat kendisini bilim kurgu filmlerine götürdüğü için kızar, yoksa genelde sakindir.

96 son sayfa

Kusmuk

Hep mi uygunsuz zamanlarda rahatsız edeceksiniz beni. Söyle önceden arayıp, "geliyoruz" abi yok di mi? Yine son dakika. Her işiniz böyle zaten. Yemek yerken bile rahat yok. Getir bakayım çocuğum şu dergiyi, sırıtma oğlum, saplıcam şimdi çatalı kafana.

Hmmmi kapak: kötü, Megafona tanıdığım süre doluyor. Gelecek ay, toptan bir değerlendirme yapıcam, ancak gelecek aya kadar resimleri daga açık basmasını öğütlemek durumundayım. CD sayfası hala aynı iğrençliği koruyor. Bu konuda acil önlemler almazsanız, bu sayfayı yapan adama çok yakında sağlı sollu girişmek zorunda kalıcam. Oyun sayfalarında belli bir formatı oturtmaya çalıştığınızın farkındayım. Bu konuda kötü bir şey diyemeceğim ama seçtiğiniz şu renklerde biraz özenseniz, renk uyumu hakkında bir iki bir şeyler okusanız fena mı olacak. Hiç mi uyum nedir bilmezsiniz. Hiç mi yapılmış güzel sayfalar görmediniz. Köşeler derseniz yine aynı şekilde devam ediyor. Dümen köşesi, isminin rezalet olmasından mı nedir, bir türlü sorunlardan kurtulmuyor. Biraz daha dikkat edin. Bu ay söyleyeceklerim bu kadar. Şimdi çocuğum, şu cheats köşesinin yazarını getirin bakayım benim karşıma. Çağır çağır... Ne burda mı? Bu zibidi mi yazıyor cheats'i. Saçlarını kestirsene sen evladım, papaz gibi olmuşsun. Sırıtmasana salak. Kişneme oğlum. Allah'ım ya. Yıkıl yıkıl, sana köşen hakkında öğüt verecektim ama sen daha adam olamamışsınki. Gidin bunu önce adam yapın, hatta eliniz değmişken kendiniz adam olun, öyle gelin karşıma.

Garson getir şu benim kuskusumu...

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V1.5

1- Nesime aslında cadaloz değil erotik bir bombadır [tamam tamam bu yalan!]

2- Burçak diye birisi yoktur, Starcraft oynamaz, hatta Starcraft'da yoktur

3- Geçen ay verdiğimiz MEG'in cep telefonu doğru değildir!

4- Kamer bilgisayar aslında 24 saat hizmet veren bir köftecidir!

5- Muder'in ismi gerçekten de Muderdir. Nüfus cüzdanında da Altın künyesinde de öyle yazmaktadır.

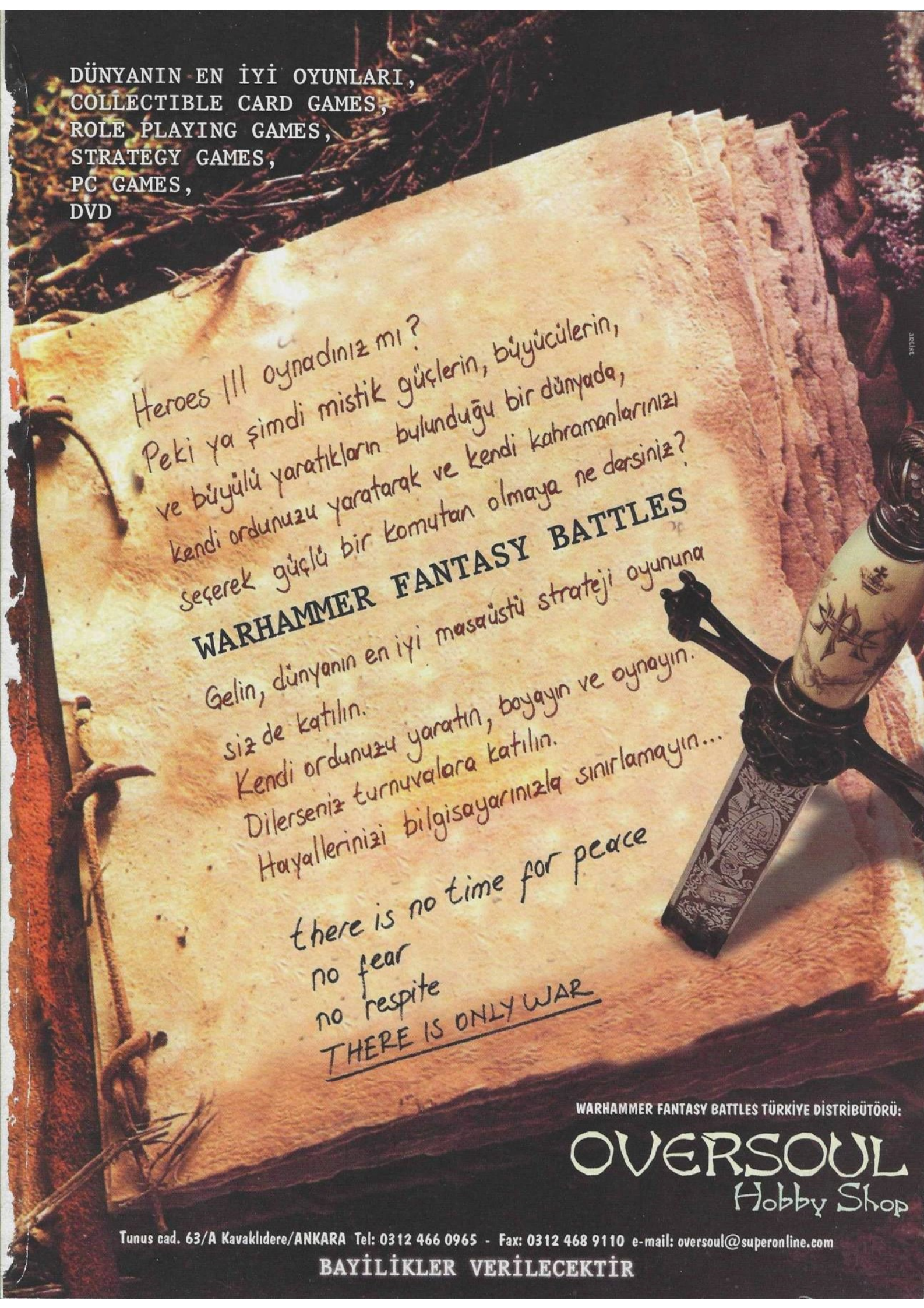
6- Gameshow 30.000 basıp 40.000 satmaktadır!

7- Herkes yalancıdır! Bazıları doğrucudur! Diğerleri ise hem yalancı hem doğrucudur!

8- Mert, Polat ve Engin, evli ve çoluk çocuk sahibi kazık kadar adamlardır

9- Burçak, Can, Burak ve Emre Arın ise 5 yaşında sidikli veletlerdir.

10- Bir Avagadro sayısı 6,02 çarpı 10 üzeri 23 değil, 45'tir.


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

FROM THE ARCHERS OF GAMESHOW

FRP&MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:8, EKİM 1999, 950.000.- (KDV DAHİL)

64 sayfa

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

KITS AND SPELLS
RAVENLOFT
THE UNDERDARK
DRAGONLANCE
PLANESCAPE
ROPORTAJ
FIFTH AGE
VAMPIRE
WRAITH
WARHAMMER
STAR WARS RPG
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS CARD GAME
CALL OF CTHULHU
HABERLER

BEN DE OYNAYACAĞIM!

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal, Kadıköy)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955
Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Raksotek (Bakırköy): 212.5437989
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335
OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
DataSoft (İzmir): 232.4223092
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697
Çokran (Bursa): 224.2209749

ABONELİK İÇİN
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
11.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25'i
Adınızı, Soyadınızı,
Adresinizi Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen Başlasın.